SVERIGES STÖRSTA PC-SPELTIDNING

SVENSKA PC GAMER

LICENSED FROM PC GAMER U.K.
FYRTIOFÖRSTA UTGÅVAN

Maj 2000 Pris 55:50

SHOGUN: TOTAL WAR

Exklusiv recension - bara i PC Gamer!



THE WORLD IS NOT ENOUGH

Äntligen kommer Bond till PC:n!

HITMAN CODENAME 47

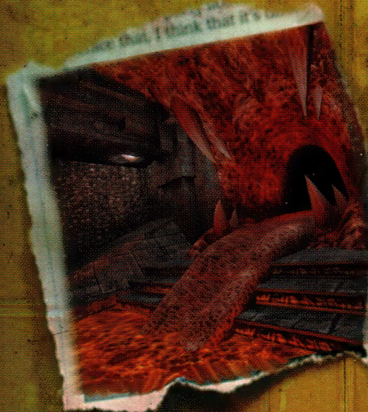
Vi tittar närmare på sneak-'em-up-shootern!

Artiklar om:

Obi-Wan
Ground Control
Thief II: The Metal Age
Baldur's Gate II
Icewind Dale

16

FROSTLESS







ENERGY

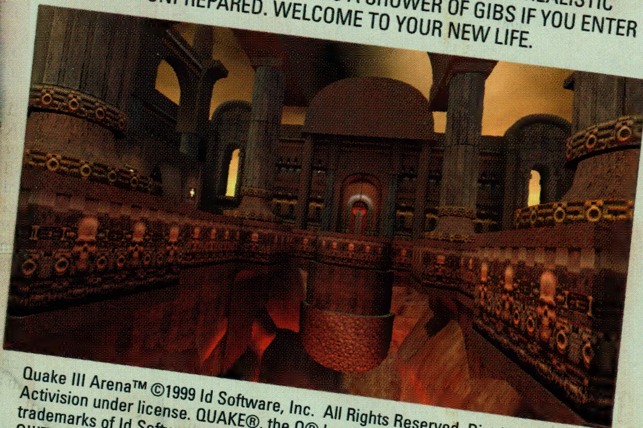


SAVER

QUAKE III

GET READY TO REARRANGE YOUR LIFE.

QUIT YOUR JOB. SELL ALL NON-COMPUTER RELATED POSSESSIONS. SAY GOODBYE TO YOUR LOVED ONES AND GIVE AWAY YOUR PETS. QUAKE III: ARENA™ IS COMING, AND THOSE CAUGHT UNPREPARED WILL FEEL THE ERROR OF THEIR WAYS. QIIIA FEATURES AN ENTIRELY NEW SINGLE-PLAYER EXPERIENCE. AND WHEN YOU'RE READY TO REACH OUT AND TOUCH SOMEONE, THE ARENA WILL SEPARATE THE WARRIORS FROM THE GREASE SPOTS. IT FEATURES NEW PLAYER CLASSES AND THE FASTEST ENGINE YET, SO RELYING ON YOUR OLD TRICKS WILL GET YOU FRAGGED. WITH QIIIA'S ORGANIC, INTENSELY REALISTIC GRAPHICS, YOU'LL LOOK GREAT AS A SHOWER OF GIBS IF YOU ENTER THE ARENA UNPREPARED. WELCOME TO YOUR NEW LIFE.



THE BEST KILLS ARE NOT ALWAYS ON-LINE

The excitement of the Deathmatch is no longer the exclusive realm of the on-line gamer. Thanks to QIIIA's revolutionary artificial intelligence, the days of predictable bots are just a memory. The game's characters react like experienced gamers, and when you get gibbed, you may swear your computer is enjoying itself. Single players will find that level by level, QIIIA delivers the intensity of a live deathmatch. Fragging your enemy is every bit as exciting, getting fragged is every bit as humiliating. You may just think twice about turning your back on your comput

~~Move all savings into checking~~

~~Set up automatic withdrawal for electricity and water bill.~~

Call plumber. Run water lines to computer.

Break up with girlfriend.

~~Give away dog~~

Buy non-perishable food.

Get cushioned toilet seat.

Stock up on room fresheners.

Install mail slot in front door.

~~Cancel newspaper subscription.~~

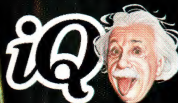
Take photo for new skin.



www.idsoftware.com

ACTIVISION®

www.activision.com



IQ MEDIA NORDIC

QUAKE



ARENA™

1999

INNEHÅLL

SHOGUN: TOTAL WAR

THE WORLD IS NOT ENOUGH



HITMAN

CODENAME 47

30 Danskarna visar att de är bra på mer än att spela fotboll och sälja öl till törstiga svenskar. Vi har kollat närmare på det spännande spelet.

GROUND CONTROL

42 Ska *Total Annihilation* äntligen få en värdig utmanare? Massive Entertainment kan ha något stort på gång!

SVENSKA PC GAMER

Nummer 41 Maj 2000

PÅ GÅNG!



SENASTE NYTT OM...



FASTA AVDELNINGAR

GUIDER



DENNA MÅNADS RECENSIONER



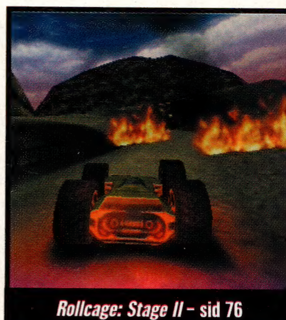
Thief II: The Metal Age - sid 64



Invictus - sid 70



Risk II - sid 68



Rollcage: Stage II - sid 76

SVENSKA PC GAMER
Nummer 41 Maj 2000

Chefredaktör & ansvarig utgivare Anders Sköld
anders.skold@pcgamer.net
Redaktionschef Anders Björlin
anders.bjorlin@pcgamer.net
Redaktör Joakim Bennet
joakim.bennet@pcgamer.net
Medarbetare i detta nummer
Kjell Eriksson, Mikael Hjalmarson, Mats Nylund, Andreas Roman
Layout, design & omslag Ronny Sund
ronny.sund@pcgamer.net

CD-ROM-produktion
Hans Månsson
hans.mansson@pcgamer.net
Förfrågningar om CD Gamer kan göras på www.pcgamer.net/kundtjanst

Annonser
Annonschef Per Karlsson
per.karlsson@medstroms.se

Annonstraffic
Camilla Kastner, Carina Johnsson

Ledning
VD Jens P Stenseth
Marknadschef Lotta Sundin

Prenumeration
Titel Data AB, 112 86 Stockholm
Tel 08-652 43 00, vard. 8.30-12, 13-16.30
Prenumerationspriset är 497:50 kr för 12 nummer.
Du kan också boka din prenumeration på adressen: www.prenservice.nu
Adressändring kan du göra på adressen: www.medstroms.se/kundtjanst

Tryck
Hansa Print, Åbo, Finland

ISSN 1401-9922

Svenska PC Gamer ges ut av Medströms Dataförlag AB
Box 425, 351 06 Växjö • red@pcgamer.net
Telefon: 0470-70 31 00 • Fax: 0470-70 31 50

OBS! REDAKTIONEN SVARAR INTE PÅ FRÅGOR OM SPEL ELLER HÅRDVARA.

Medströms Dataförlag AB ger ut tidningarna:
PC Gamer, PC Hemma, PC Format, PC Extra, PC +, SuperPlay och Svenska PlayStation Magasinet


TS-kontrollerad upplaga
36 800 helår 1999

Future PUBLISHING
MD Medströms Dataförlag AB

www.pcgamer.net

ÅRETS BÄSTA MÄSSA

Välkomna till ett nytt nummer av PC Gamer. När vi startade tidningen i oktober 1996 hade vi inte en aning om hur stor spelbranschen skulle bli. För tre år sedan höll spelen klart lägre kvalitet - det fanns i alla fall fler riktigt dåliga spel. I takt med att spelen blir allt bättre, och mer realistiska, blir vi också allt fler som tycker att en av de roligaste sysselsättningarna som finns är att spela spel. Färska siffror visar att det såldes nästan 800 000 datorprogram till svenska hushåll förra året. Inte mindre än 62% av dem var spel.

Personligen tror jag att det här bara är början på utvecklingen. När PlayStation 2, Dolphin och X-Box och de andra maskinerna kommer, lär ju inte intresset och mediabevakningen direkt minska. Jag får ofta frågan om jag tror att de nya konsolerna kommer att slå ut PC:n som spelmaskin. Jag kan inte tänka mig att det kommer att hända. Det är så många som använder PC:n som ett arbetsredskap, och då den blir allt mer stabil kommer nog många att använda sin PC även på fritiden. PC-spelandet går en ljus framtid till mötes. Det anses kanske fortfarande vara lite barnsligt att spela spel, men samtidigt verkar det ju vara så att folk har en tendens att "bli vuxna" allt senare. Själv tänker jag aldrig växa upp...

I begynnelsen hade vi ett inslag i tidningen som hette Nätet. På den tiden var vi nog ute i tidigaste laget med multiplayer-artiklar. Det är ju framförallt under de senaste 18 månaderna som online-spelandet har exploderat. Är det dags att starta en sådan online-avdelning i tidningen igen? Maila in till adressen längst ner på den här sidan och säg vad du tycker - nu har du en chans att påverka tidningens utformning.

När ni läser det här är snart E3-mässan i full gång. Jag vet inte hur tydligt det märks för den spelintresserade allmänheten, men vi som jobbar med det här dagligen märker helt klart hur säsongsbetonad den här branschen är. Julhandeln är givetvis viktig, men en annan milstolpe är just E3-mässan. Ett par månader innan den drar igång är det inte utan att det kan uppstå en viss nyhetstorka. Alla stora företag presenterar sina nya produkter på mässan, och det gäller verkligen att vara representerad där. I år kommer vi att skicka ett par hungriga skribenter, som redan i nästa nummer kommer att förse er läsare med ett stort reportage från Los Angeles.

När ett spel som *Diablo 2* väntar runt hörnet kan ni säkert förstå att vi har stora förväntningar på mässan. Egentligen är det inte det som visas på E3 som är det viktiga. Det är istället under dessa tre hektiska dagar som man knyter kontakter och ser till att utgivarna kommer ihåg PC Gamer när det blir dags för att skicka material till de europeiska tidningarna. På förra årets ECTS knöt vi många värdefulla kontakter, och därför har vi stora förväntningar på årets mässa.

Nåväl, vi har ju gjort en tidning den här månaden också. Den här gången har vi satsat mycket på artiklar om olika spel. Bland annat tittar vi närmare på *Ground Control*, *Hitman* och *Obi-Wan*. The World Is Not Enough heter den senaste Bond-filmen, och nu ska det även bli PC-spel. Vi har lyckats fixa en artikel om arbetet med spelet. Dessutom har vi som enda svenska PC-spelstidning med en recension av *Shogun: Total War* den här månaden.

Jag hoppas att ni kommer att gilla det här numret. Vi har gjort vårt bästa, och vi är väldigt nöjda med slutresultatet.



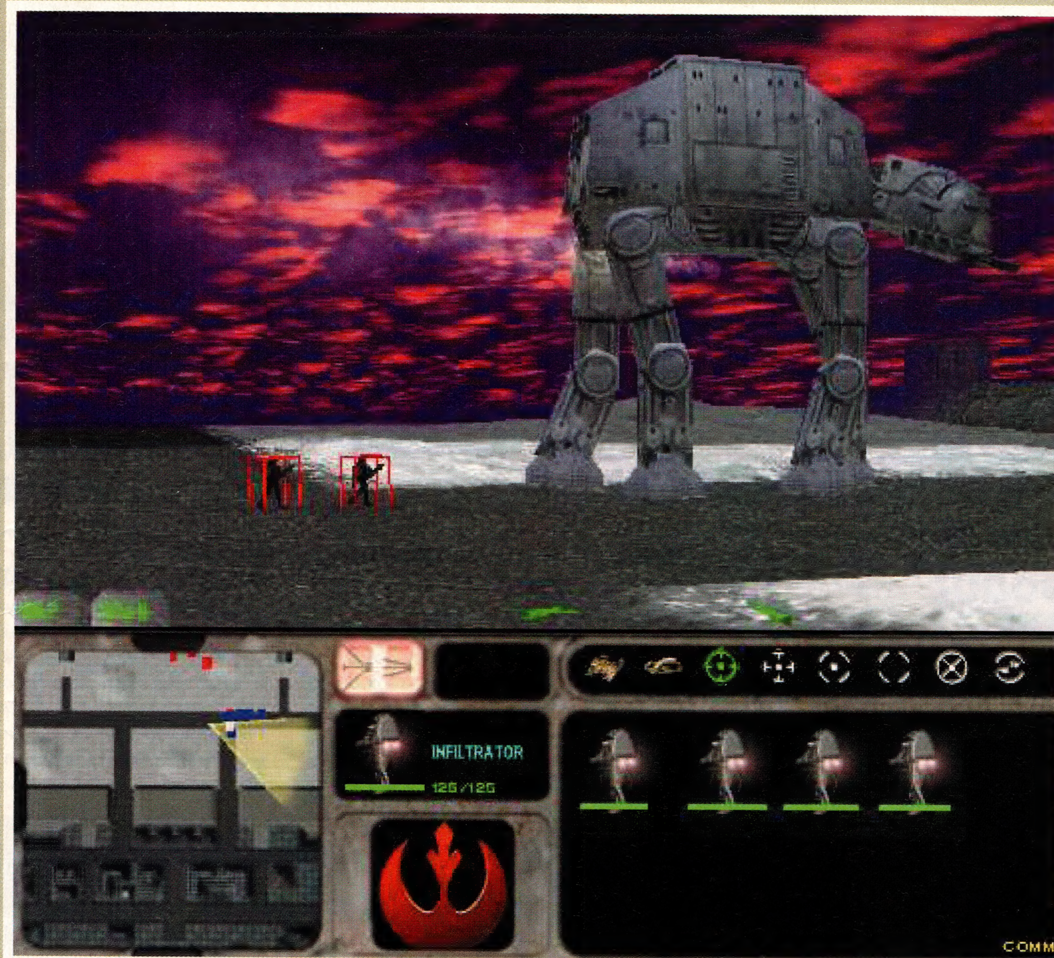
Anders Sköld
Chefredaktör
anders.skold@pcgamer.net

CDGAMER

DIN GUIDE TILL MAJ MÅNADS CD-SKIVA

FORCE COMMANDER

Stentuff strategi från LucasArts!



INDEX

DIABLO II

Filmen alla väntat på!



GROUND CONTROL

Exklusiv demo - bara på CD Gamer!

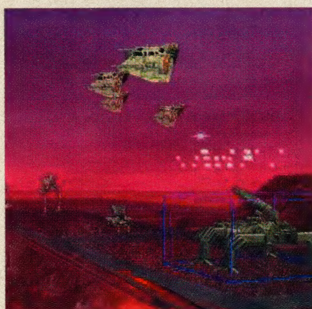


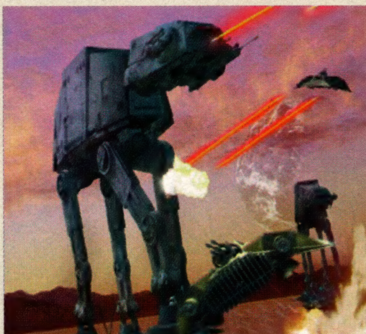
STAR WARS: FORCE COMMANDER

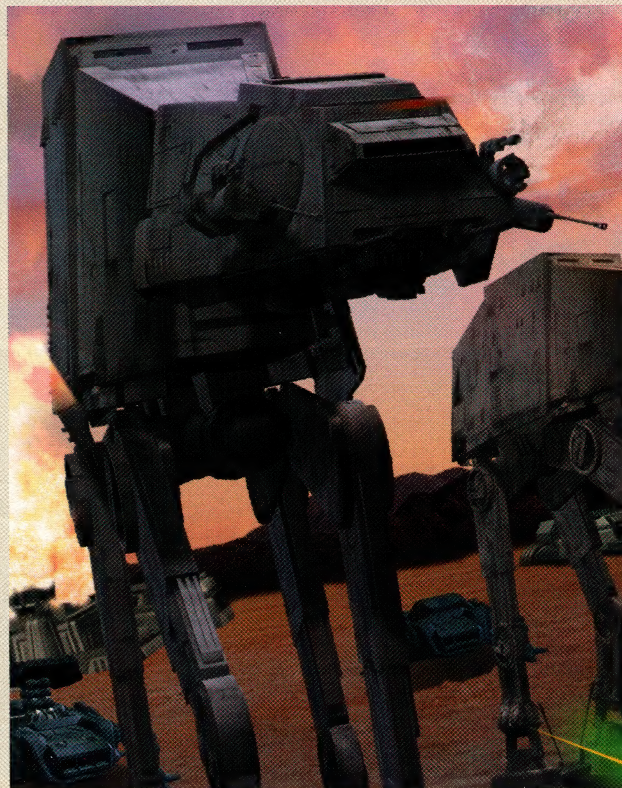
LucasArts

■ **PII 266, 64MB Win95/98, 3D-kort**

Tror du att du klarar att kontrollera ett gäng AT-AT:s? Eller kan du försvara ett rebellfäste vid Hoth? I *Force Commander* får du en chans att prova på att delta i intensiva realtidsstrider. Ultrarealistisk 3D-terräng och fordon ger dig tillräcklig kraft för att leda dina trupper till seger. Det här är krig. Det här är *Force Commander*! Om du är en riktig Star Wars- och RTS-fantast, är det här en sanndröm. Du som spelare kan ta kontroll över fler än 40 olika fordon och enheter, däribland AT-AT:s, AT-ST:s, Rebeltanks och snowspeeders, och dessutom många nya stridsfordon som aldrig förut skådats i det här universumet. I det fullständiga spelet kan spelaren delta i intensiva markstrider via 24 utmanande singleplayer-uppdrag och 27 multiplayer-diton via Internet och LAN. Bland *Force Commanders* landskap märks skogsterrängen vid Yavin, Tatooines ökenlandskap och Abridons gräsbevuxna slätter.







BREAKNECK

Southpeak Interactive

■ **P233, 32 Mb RAM, D3D, Win95**

Det här är ett kul och explosivt racingspel. I det fullständiga spelet finns det 40 fordon och 24 olika banor att välja mellan. Det är inte bara din körförmåga som spelar in, då det även finns vapen att använda om man har hamnat på efterkälken. Det finns även olika klasser, som t ex Premium Class, Classic Class och Bonsai Racer Class. Banorna har även spegelvarianter, så allt som allt kommer man upp i 96 stycken. Man kan även köra såväl dag som natt, och bilarna har upp till 1 000 polygoner var, och banorna består av upp till 60 000 polygoner.

EVOLVA

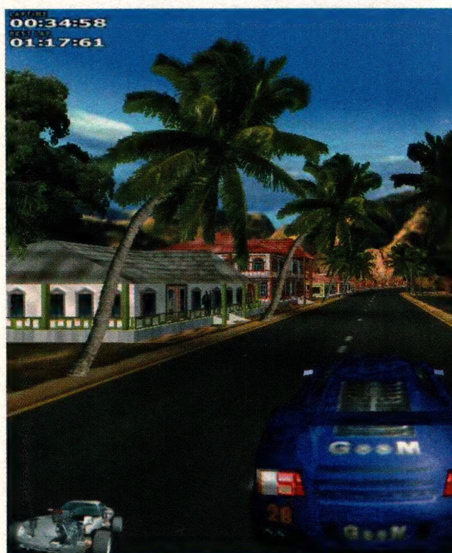
Virgin Interactive

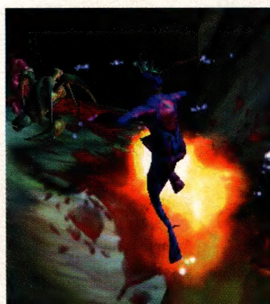
■ **P200, 32 Mb RAM**

Spelbar demo över det fjärde uppdraget i William Lathams senaste mästerverk, *Evolva*. Kolla in recensionen på sid 80-82.

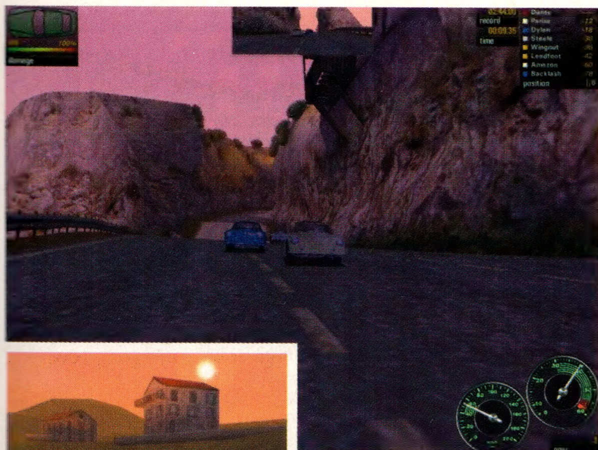
KONTROLLER:

Pil upp/ner eller W/S - Flytta bakåt/framåt
Pil vänster/höger eller A/D - Strejfa Vänster/höger
Vänster Ctrl - Gå
Vänster musknapp - Eld
Vänster shift - Beam upp
Höger musknapp - Hoppa
1 till 0 - Välj vapen 1 till 10
M - In i mutator
G - Gruppera närbelägna Genos
T - Gruppera alla Genos
H - Upplös Genos
F1 till F4 - Välj Geno 1 till 4
Tab - Command mode
Mellanslag - Kommendera alla Genos
Q - Bästa Geno
P - Pausa
O - Uppdrag
P - Plocka upp/släpp
F11 - Flytta kamera
F10 - Sluta uppdrag
Numpad +/- - Grafisk kvalitet Upp/ner









METAL FATIGUE

Psygnosis

P200, 32Mb RAM, D3D, Win95

Spelbar demo över ett kampanjuppdrag med en av grupperingarna ur det fullständiga spelet.

KONTROLLER:
Musrörelse - Flytta markör
Vänster musknapp - Välj/avaktivera enhet
Höger musknapp - Flytta/Anfall
Ctrl & 1 till 0 - Tilldela grupp tangent 1 till 10
1 till 0 - Välj grupp 1 till 0
Insert/Del - Kamera upp/ner
Home - Centrera vy

NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000

EA

P200, 32Mb RAM, D3D, Win95

I den här delen i Electronic Arts ansedda *Need For Speed*-serie är det Porsche som står för bilarna. Här får du köra Single Player/Quick Race med en bil på en bana. Den fullständiga versionen av spelet innehåller många olika spelsätt, som t ex Evolution, Factory Driver, Knockout och Quick Knockout. I det fulla spelet ingår även 80 olika bilar från olika årgångar från Porsches historia (356 till den nya 911(996) Turbo).



ROLLCAGE STAGE II

Take Two Interactive

P200, 32Mb RAM, 3D-kort

Snabb och vårdslös bilkörning i den här demon över en bana ur Psygnosis uppföljare till *Rollcage - Rollcage Stage II*. Vi recenserar spelet på sid. 76-77.

KONTROLER:
Pil upp/ner - Gas/back
Pil vänster/höger - Styr vänster/höger
Mellanslag - Bromsa
1 / 2 - Eld 1 / 2
A - Rätt riktning
Numpad +/- - Zooma In/ut
W - Titta bakåt
Q - Sök bil
M - Backspegel
C - Cinematisk kamera



DIABLO: THE CALLING

Äntligen har vi fått tillstånd att lägga med den efterlängtade *Diablo II*-filmen. I skrivande stund går det inte att hämta hem den här filmen från nätet, då den här håller högre kvalitet. Här får ni ett smakprov på vad ni kan förvänta er av *Diablo II* när det släpps till sommaren.



SUDDEN STRIKE

CDV Software

P200, 32MB, Win95/98

Sudden Strike utspelas under andra världskriget och låter dig prova på såväl ryska, tyska, franska, amerikanska som brittiska uppdrag. Det finns gott om taktiska möjligheter och fin spelkänsla. Det finns upp till 10 000 enheter per scenario, sommar- och vinterscenarion. I multiplayer kan upp till 12 spelare



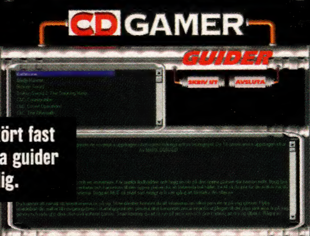
WINDOWS-MENYN

Sätt i skivan i din CD-ROM-läsare och menyprogrammet startas automatiskt.

Utöver demos har vi dessutom guider, recensioner och spelfusk ur tidigare nummer av PC Gamer.



Här hittar du alla PC Gamers tidigare recensioner.



Om du kört fast kan våra guider hjälpa dig.



Måste du titta i den här sektionen har du sjunkit lågt.



Kolla innehållet på tidigare utgåvor av CD Gamer.

PROBLEM?
Se till att du har följt alla installationsbeskrivningar. Om du har fått en defekt CD så byter vi ut den mot en ny. En CD-skiva ska endast bytas ut om den inte går att läsa ifrån. Ex. menyprogrammet starta inte. Om du däremot har problem med någon demo eller program ska du ta kontakt med vår CD-support. Du kan nå dem på:
www.medstroms.net/kundtjanst/cd.html

Notera att vår CD-support hjälper till med tekniska problem som direkt hör till vår CD-skiva och inte kan svara på övriga frågor angående hård- och mjukvaror.

OBS!
CD-ROM-skivan är naturligtvis noggrant testad mot virus, men Medströms Dataförlag AB tar inte ansvar för några som helst skador som kan tänkas uppkomma till följd av användning av CD-ROM-skivan och dess innehåll. Vill du vara på den säkra sidan, säkerhetskopiera all viktig information på hårddisken först.

GROUND CONTROL

Massive Entertainment

P200MHz, 32 Mb RAM, D3D-kort, eller PII 233MHz, 32 Mb RAM utan 3D-kort

En tidig demo ur Massive Entertainments RTS-spel *Ground Control.*



KONTROLLER

Pil vänster/höger - Flytta kamera vänster/höger
Pil upp/ned - Flytta kamera upp/ned
Vänster musknapp - Välj trupp
Höger musknapp - Flytta trupp
Mushjul - Ändra kamerahöjd upp/ned
PgUp, PgDn - Kamerahöjd upp/ned
HOME, END - Finjustera kamerahöjd
F1- F12 - Kortkommando trupp 1-12
Baksteg - Kortkommando APC
S - Välj alla trupper
D - Välj bort alla trupper
1-9 - Välj grupp 1-9
E - Använd specialutrustning
W - Använd specialvapen
R - (Över enhet) Utforska vy och räckvidd
F - Offensiv rörelse
G - Defensiv rörelse
H - Håll position
J - Fri eldgivning
K - Besvara eld
L - Ingen eldgivning
Pause - Pausa spelet
Esc - Spelmeny

JOB OPPORTUNIT ENLIST NO

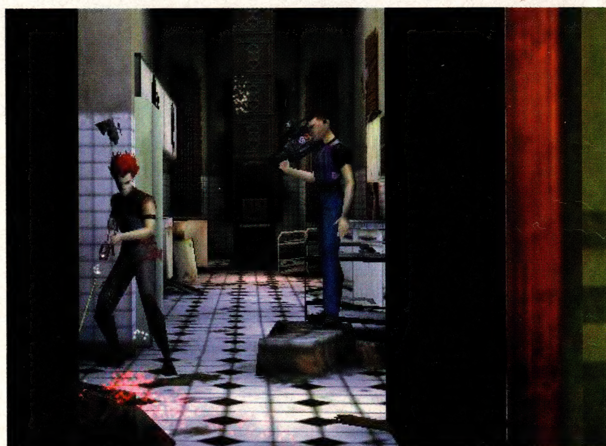
och 4 lag delta. Det här är ett strategispel som utspelas i realtid, och det borde passa de flesta RTS-fans.

THE DEVIL INSIDE

Cryo Interactive

P200, 32Mb RAM, Win95

Utforska en gammal herrgård i den här tidiga demon ur *Devil Inside.*



KONTROLLER:
Pil upp/ner - Flytta framåt/bakåt
Pil vänster/höger - Sväng vänster/höger
S - Strejfa
A/Z - Strefja vänster/höger
R - Spring
Enter - Action
Mellanslag - Dra/sätt tillbaka vapen
I - Stå upp/huka
C - Utforska
Vänster musknapp - Action
Höger musknapp - Dra/sätt tillbaka vapen
Musrörelse - Flytta kamera

PATCHAR OCH TILLBEHÖR

SOLDIER OF FORTUNE: FULL VIOLENCE

En patch som låser upp vissa effekter i den demo som låg med på förra månadens CD Gamer.

THE SIMS: V1.1

Uppdatering av *The Sims* till version 1.1. En del fuskkoder kommer att ändras.

UNREAL TOURNAMENT: V4.13

Uppdatering av *UT* till version 413.

SHAREWARE

DWEEP

Ett puzzlespel i realtid med 10 nivåer.



TORGET2

Ett monopolliknande spel med lapplisor.

En första titt på...

HEART OF STONE

Ett RPG utan en massa föremål? Vad ska jag då göra med min säck?

Av STEVE BROWN





Det blev riktigt pinsamt när den ena killens svettiga fötter gjorde avtryck på mattan.



HEART OF STONE KOMMER ATT FÅ ETT LYCKLIGT SLUT EFTERSOM...

- Det är ett äventyr med förtjusande karaktärer.
- Du måste använda mer folk än föremål.
- Animationerna är fantastiska.
- Det lär vara "som Patrick Swayze i Ghost"?

UTVECKLARE	PYRO	GENRE	RPG
UTGIVARE	EIDOS	RELEASEDATUM	MARS 2001



…är konstigt att
…häriga alltid
…r mobbade...

KOMPISAR FRÅN FÖRR

Tyngdpunkten i *Heart Of Stone* kommer snarare att ligga på allianser med duktiga vänner, än på traditionella föremål som för spelet vidare. En liten och otäck pojke kan vara bra på att avleda vakters uppmärksamhet, genom att kasta sten på dem. Vänner följer dina centrala karaktärer ett tag genom spelet. För att få dem på din sida kan det vara idé att hjälpa dem med något först.



Här drar kompisarna ut en värkande tand åt den gamle mannen. De vill givetvis utnyttja hans tjänster längre fram.





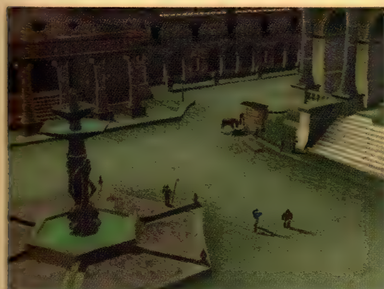


Med hjälp av facklor kan man tända eld på pilar.

INGEN räknade med den spanska inkvisitionen. Framförallt trodde ingen att den skulle få vara med i ett RPG, men när den snurrande korkskruven närmade sig mannens panna framgick det att FMV-sekvensen var något mörkare än vad som är vanligt. Efter det smärtsamma introt, presenteras själva karaktärerna. Vi har en brokig samling äventyrare, som alla har hämnd i sikte. Det är som ett uråldrigt A-Team, om ni så vill.

De olika karaktärerna kommer att vara viktiga inslag i spelet. Vi har den kvinnliga bågskytten (en prinsessa från Normandiet) som kan användas till skjuta mot ett mål och fortsätta skjuta, även om hon beordras att flytta till en ny plats. Om en annan karaktär, som till exempel stjärnan Michel de Compiegne, plockar upp en brinnande pil och placeras i närheten, är det så finurligt ordnat att hon också tänder eld på sina pilar innan hon skickar iväg dem. Den vänliga jätten, Brother Spencer, kan hålla en fiende upp och ner samtidigt som en kollega bankar den stackaren gul och blå.

Pilarna är inte de enda vapnen som kan användas på alternativt sätt. Ett annat vapen, dynamon, kan även användas



"SPELAREN MÅSTE VARA MER STRATEGISK ÄN I DE FLESTA ANDRA RPG."

med ett naturligt element för att få större effekt. Dynamon är en generator som hålls i handen och som skjuter ut en elblixt. När den används direkt mot fienden, förlorar de ett visst antal träffpoäng. Om man använder den när de står i en vattenpöl blir chocken mycket större. Karaktärerna har också ett antal specialförmågor. Brother Spencer, till exempel, kan skicka iväg chockvågor genom att trampa hårt i marken. Det här kan användas på ett taktiskt sätt, för att få motståndare som står uppe på berg och avsatser att trilla ner rakt in i evigheten.

Till och med när man inte använder karaktärerna i direkta kombinationer (eldpilar och slagsmål, t ex) kommer spelaren att tvingas vara mer strategisk än vad som är brukligt i RPG. Det exempel som Pyro använder sig av är när en Assassin blockerar en passage med hjälp av ett stenblock, medan en Mercenary förföljde en grupp soldater med en spikklubba. När passagen är blockerad i båda ändar blir den en fälla, och prinsessan kan med lätthet plocka soldaterna uppifrån en avsats. Det här är typiskt för den realtidsaction som finns i spelet, och det återspeglar den beslutsamhet som utvecklarna visar för att få strategi- och äventyrselement att interagera som aldrig förut.

Icke-spelarkaraktärerna kommer att vara mycket mer än bara känslokalla mannekänger. Istället för att samla föremål och ta sig vidare med hjälp av dem, kommer man i *Heart Of Stone* att använda sig av en lite mer annorlunda approach. Man måste noga tänka över vem man allierar sig med, och varför. Givetvis får man vänner som räknar med att du ska hjälpa dem, och det här för med sig att man får underhandlingar och nya problem. Spelarens roll i det hela kommer att vara ganska annorlunda, och designern Ignacio Perez Dolset säger att "det är som att vara Patrick Swayze i Ghost." Det får vi verkligen inte hoppas. PCG

KOMMER SNART!

Det dröjer innan spelet släpps, men räkna med en Senast nytt om inom några månader.

UTVECKLAR DATA

Namn: Pyro Studios

Ursprungsland: Spanien

Grundat: 1996

Antal: 75

Bakgrund: Nu blir ni säkert chockade, men enligt Pyro består de av talangfulla spanska programmerare, grafiker, musiker och speldesigners! Heltokigt!

Tidigare spel: *Commandos: Behind Enemy Lines, Commandos: Beyond the Call of Duty*

En första titt på...

SIMON THE SORCERER 3D

Lillpojken har skaffat attityd.

Av ANDREAS ROMAN



Simon kollade sig noga omkring. Han ville inte bli sedd i Red Light District.

DÄRFÖR KOMMER *SIMON* ATT SPARKA STJÄRT MED ANDRA ÄVENTYRSSPEL...

- Realtids-3D med koreograferade kameravinklar är mumma.
- Orkester-soundtrack, specialkomponerat efter handling och miljö.
- Simon har de vassaste replikerna i stan. Och han är engelsman.
- Det är uppföljaren till två legendariska spel inom genren.

UTVECKLARE	ADVENTURESOFT	GENRE	ÄVENTYR
UTGIVARE	HASBRO	RELEASEDATUM	TREDJE KVART.



SIMON **är illa ute. Hans själ har nyligen återvänt till hans kropp, han är förvirrad och vilse i ett aztec-tempel. Det finns trevligare platser att vakna upp, vara förvirrad och gå vilse i. Simon får dock snart besök av en älva, som inte är liten och söt utan snarare liknar en svärmor (vilken som helst) som hjälper honom på traven. Snart går det upp för vår hjälte att hans gamle mentor Calypso har problem med sin ärkenemesis Sordid igen. Sordid har ett horn i sidan både till Simon och Calypso, och om Simon vill hem till den engelska dimman och regnet igen måste han reda upp det här trollkarlsstrulet en gång för alla. På vägen kommer Simon vandra genom skog och mark, genom träsk och städer, tampas med förfalskande trollkarlar, bli förrådd och förråda, gräla med byggnadskonstruktörer och lura alla till att tro att han faktiskt är bra på att trolla (som Labero).**

Simon, den odräglige och osnutne tonårstrollkarlen, är alltså tillbaka med en attityd värre än någonsin. Den här gången serverar han spydigheter i full 3D, men struthatten och den stjärnbeströdda kappan finns kvar. Gamla Simon-spelare kommer känna igen sig direkt i den vassa och giftiga dialogen; redan i de första replikerna märker vi att Simon är drygare och mer engelsk än någonsin. Simons röst görs av Brian Bowles, som även var med och gjorde *Simon the Sorcerer II*. Denna populära äventyrsserie har tidigare följt den gamla hederliga 2D-mallen, men nu flyttar alltså Adventuresoft över formatet helt till 3D och ger oss därmed en *Tomb Raider*-liknande känsla. Misstagen er dock inte! Detta är ett äventyrsspel som de tidigare, med samma känsla och atmosfär.

Vad vi ser här, som man inte alltid är så bortskämd med, är en realtids 3D-värld som dessutom innehåller koreograferade kameravinklar vilket ökar den cineastiska känslan markant. Vanligt är ju annars att kameran är fixerad (som i *Grim Fandango*), men här rör den sig, man kan skifta från tredjeperson till förstaperson, vinklarna växlar med behagliga intervaller och allt ser rätt ut och känns bra. Det är också ett helt nytt interface, i princip osynligt nu. Den gamla kommandoraden längst ner på skärmen är borta tillsammans med musens funktion. Allt styrs från tangentbordet, du kan både springa och gå, snurra runt och allt det där som ska gå i ett modernt 3D-spel. Det kommer även att finnas stöd för joystick och joypad för de som har den läggningen.



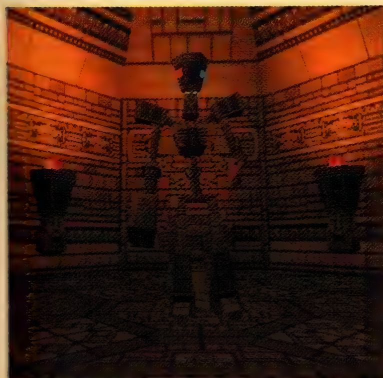
En hobby Simon har är att hjälpa gamla tanter över gatan.

"DET HAR SAMMA KÄNSLA OCH ATMOSFÄR SOM DE TIDIGARE SPELEN."

Formatet bedrar en smula, men äventyrsspelen är på väg in i 3D-världen så det är bara att tugga och svälja när Simon nu är uppbyggd av polygoner och inte längre är en söt liten sprite.

Man hade först ett annat spel på gång - *Simon 2 1/2*. Halvvägs genom produktionsfasen avbröt Headfirst Production arbetet med spelet, eftersom man inte lyckades hitta någon utgivare. Det spelet, som man jobbade med 1997, var ett gammalt hederligt peka-och-klicka-äventyr i 2D, men nu är det alltså 3D som gäller. Grafiken håller redan hög klass och animeringarna går inte heller av för hackor. De bilder ni ser på de här sidorna är från en tidig version, så ni kan säkert räkna med att det färdiga spelet blir ännu snyggare. Räkna även med att det färdiga spelet kommer att kräva ett 3D-kort. När spelet släpps lär det å andra sidan sitta dylika tingestar i var mans burk.

Simon utlovar många underhållande timmar i äventyrens tecken. Tills det släpps, fundera på detta: vad är egentligen den gyllene bootdisken? Och om den finns, vet Microsoft om det i så fall? Allt detta, och mycket mer, får du nästan garanterat svar på i *Simon 3D*. 





KOMMER SNART!

Vi räknar med att köra en Senaste nytt om-artikel väldigt snart.

PÅ GÅNG!

En första titt på...

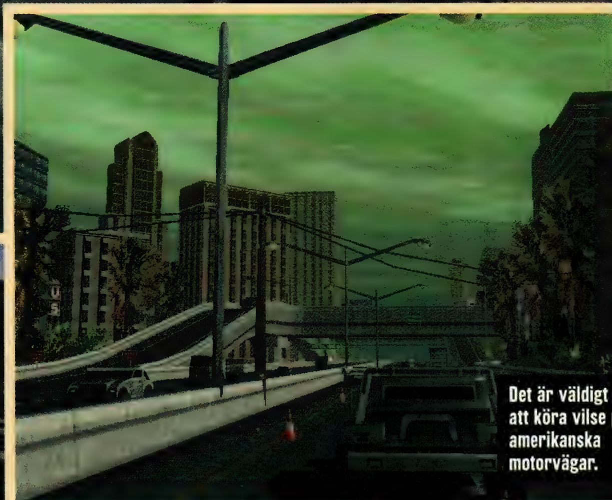
LOOSE CANNON

Digital Anvil målar upp en mörk bild av Amerika.

Av KIERON GILLEN

Invånarnas storlek visar att Loose Cannon utspelas i USA.



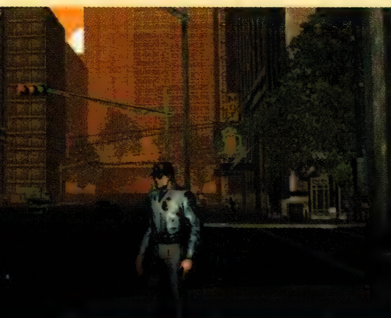


Det är väldigt lä
att köra vilse på
amerikanska
motorvägar.

DÄRFÖR KOMMER DET ATT LOSSNA FÖR *LOOSE CANNON*...

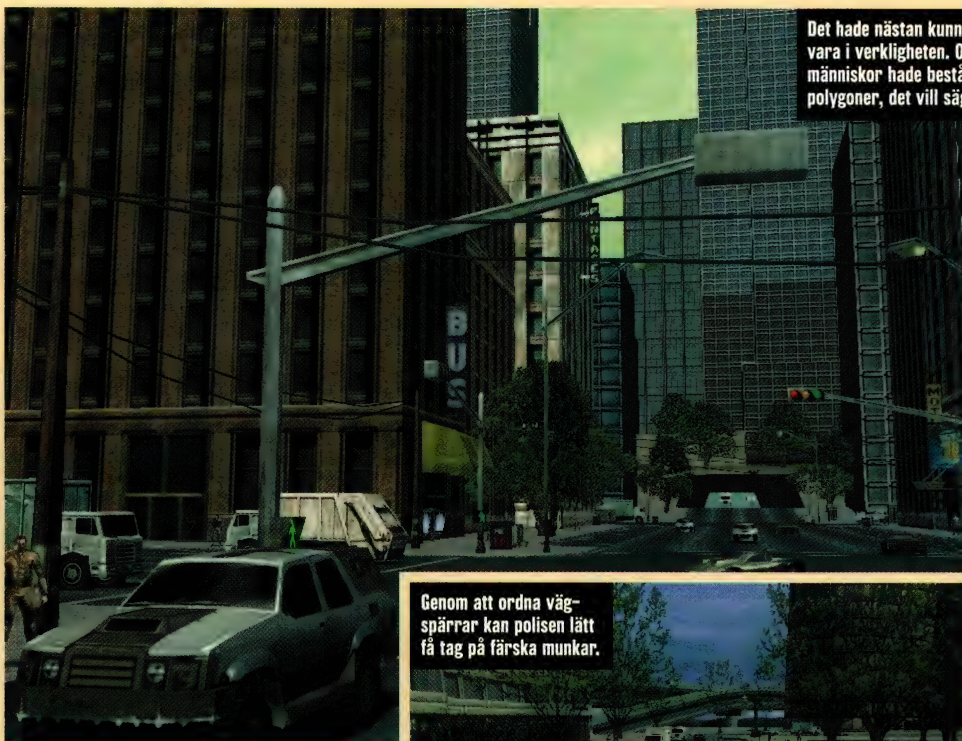
- Det finns nio fullt modellerade städer att röja i.
- Du kan stjäla andras fordon på bästa *Grand Theft Auto*-sätt.
- Man kan köra multiplayer mot upp till åtta spelare.
- Det har ett av de coolaste namnen på länge.

UTVECKLARE	DIGITAL ANVIL	GENRE	ACTION/STRATEGI
UTGIVARE	MICROSOFT	RELEASEDATUM	JUL 2000

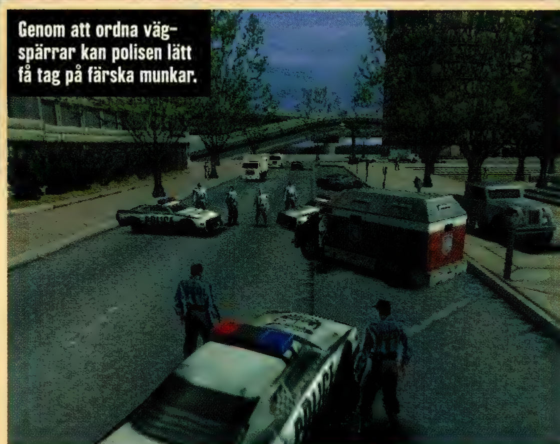




(Överst) Ljuseffekterna skapar en dynamisk atmosfär. (Ovan) Gröna skyskrapor är på modet, anser stadsarkitekterna.



Det hade nästan kunnat vara i verkligheten. Om människor hade bestått av polygoner, det vill säga.



Genom att ordna vägspärrar kan polisen lätt få tag på färska munkar.

OM vi inte hade varit gamers, vad hade vi varit då? När vi blir tillfrågade om alternativa karriärer, ligger alltid internationella legoknektar som jagar kriminella i en kaotisk värld förvånansvärt högt upp på listan. Allra högst upp hamnar bartender och botaniker. Det är därför som vi gläder oss åt att Digital Anvil tänker låta oss prova på just den förstnämnda livsstilen. I ett spel.

Och vilket spel det kommer att bli sen: vi har följt dess utveckling ända sedan vi första gången hörde talas om *Loose Cannon* hos Digital Anvil. Varför? Tja, ända sedan Mad Max dagar har en hel spelvärld efterfrågat en titel med massor av postapokalyptisk action.

Tyvärr är spelhistorien nerlusad med urbrända vrak från de som har försökt att göra sådana här spel. Enkelt uttryckt var allihop kass; en obarmhärtig parad av mediokra spel, om ni så vill. Det här har fått cyniker att hävda att det inte är möjligt att lyckas med sådana spel. Som de obotliga optimister vi på PC Gamer är, fnyser vi åt sådant, och sneglar menande åt *Loose Cannon.* Våra meningsmotståndares hånskratt blir allt tystare och till slut tystnar de helt.

Loose Cannon har potential att bli det första spelet i genren att komma med i 90%-klubben. Med tanke på vilka det är som ligger bakom det, är det inte så konstigt att det är så snyggt som en havererad värld kan vara. Det som imponerar mest är miljöernas storlek, med nio amerikanska städer som t ex Los Angeles, New York och San Francisco.

Alla ger intryck av att vara levande miljöer, med små invånare och bepansrade bilar som far omkring och sköter sitt. Bli inte förvånad om du får se de få kvarvarande poliserna utreda brott.

"SPELHISTORIEN ÄR NERLUSAD MED URBRÄNDA VRAK FRÅN DE SOM HAR FÖRSÖKT ATT GÖRA SÅDANA HÄR SPEL FÖRUT."

Naturligtvis är det vad man kan hitta på i det här städerna som räknas. Precis som i det ganska sorgliga *Redline* kan man ta sig in i och ut ur sitt fordon (fast till skillnad från i *Redline,* kommer det att funka). I alla uppdrag har du möjlighet att välja hur du ska gå tillväga. Tänk dig ett skurknäste som du ska slå till mot: du skulle kunna ramma porten med din upphottade bil, eller klättra ur och försöka ta sig in genom att plocka vakterna med ett krypskyttegevär. Den oreda som följer efter en eldstrid i ett bebyggt område kan mycket väl göra att den där härliga Mad Max-känslan infinner sig. Våld. Bilar. Anarki. Hur skulle det kunna misslyckas? PCG

I EN SNAR FRAMTID

Precis som vanligt i sådana här spel, är det ingen positiv bild av framtiden som visas upp. Rättssystemet har i stort sett kollapsat, och nu är det frilansande fredsbevarande styrkor som upprätthåller lag och ordning. Brott är vardagsmat. Westlife har legat överst på topplistorna i tre år. Du spelar Ashe, som tycker om att jaga brottslingar för pengar. Det fördriver i alla fall tiden. Spelets 20 uppdrag låter dig resa från kust till kust, och du får hela tiden fatta beslut som styr ditt öde. Det är en mörk värld. Det märks om inte annat på att träden helt saknar löv.





En av stadskartorna i *Loose Cannon.*

KOMMER SNART!

Räkna med uppdateringar längre fram, framförallt när vi får tag i spelbar kod.

UTVECKLAR DATA

Namn: Digital Anvil

Ursprungsland: USA

Grundat: 1996

Antal: En massa jänkare

Bakgrund: Grundat av Chris Roberts, som låg bakom *Wing Commander*-serien på Origin. De har ännu inte släppt något av sina hypade spel, och det verkar som att *Starlancer* kommer först.

Tidigare spel: *Cannon*-teamet har jobbat på *Crusader: No Remorse* och *Crusader: No Regret.*

En första titt på...

MECHCOMMANDER 2

Allt du har velat veta om Mechs (men varit för rädd att fråga).

Av MATTHEW PIERCE



De insåg snart att lite grönt rep inte skulle hålla dem stången.

MECHCOMMANDER

MECHCOMMANDER 2 KOMMER ATT LÄMNA SITT FOTAVTRYCK PÅ RTS-GENREN EFTERSOM...

- En riktig 3D-motor används för att visa realtidsstriderna.
- Motorn kan visa riktig line-of-sight och förstörbar terräng.
- Ett antal mål gör uppdragen intressanta.
- Stora robotar slår varandra i småbitar - vad mer kan man begära?

UTVECKLARE	MICROSOFT	GENRE	RTS
UTGIVARE	MICROSOFT	RELEASEDATUM	VÅREN 2001



Grafiken har förbättrats avsevärt.

GÄNGBILDNINGAR

Solo- och lagdeathmatch var de enda multiplayer-alternativ som fanns i det första *MechCommander*, men i uppföljaren planerar Microsoft ett antal alternativa spelsätt. Capture The Flag lär dyka upp, liksom ett nytt inslag kallat Quickstart. Här bestämmer datorn startposition och enhetstyper åt spelarna - en slags slumpvalsgenerator som ser till att spelet känns fräscht. Co-operative planeras också, med stöd för upp till åtta spelare eller åtta lag över ett nätverk eller MSN Gaming Zone. För de som gillar att skapa nya uppdrag kommer en ny editor att följa med spelet - och den innehåller de verktyg som utvecklarna använde. När de är gjorda, kan nivåerna bytas över Internet.





Det är nu möjligt att kalla på förstärkning.

DET är inne att vara Mech. Igen. Vi tänker inte bara på att *MechWarrior*-serien ska få en fjärde del (se vår Senaste nytt om-artikel i detta nummer), utan även på att Microsoft nu har valt att visa upp en tidig version av *MechCommander 2* - en uppföljare till ett av 1998 års mest överraskande RTS-framgångar.

Ni kommer kanske ihåg att originalet fick en hel del positiv kritik när det begav sig. De element som föll många i smaken var den taktiska finessrikedomen, uppdragsgenomgångarna och att det fanns ett antal mål att uppnå. De som hade vaknat på fel sida anmärkte på den tveksamma spelmotorn, fantasilösa kartor och terräng och Mecharnas begränsade förmågor.

Sedan dess har utvecklarna på FASA lämnat sina gamla sängkamrater på MicroProse, för att istället glida ner mellan Microsofts sidenlakan. Resultatet är ett imponerande framsteg på det visuella området, då det fasta perspektivet har ersatts med något lite mer passande för 2000-talet.

"DINA ENORMA ENHETER KAN TRAMPA SÖNDER VÄGGAR OCH TAK OCH KLAMPA PÅ SMÅ FORDON."

Borta är de trista kartorna och de förvirrande genomgångsskärmarna - istället är det presentation i riktig 3D i bästa *Dark Reign 2*-stil som gäller. Enkla kamerakontroller låter dig rotera och zooma precis som du vill, och riktig 3D-terräng gör att line-of-sight spelar en viktig roll. Det handlar inte heller bara om att ta sig fram i 3D-miljöerna, eftersom dina enorma enheter kan krossa allt i sin väg - trampa sönder väggar och tak, klampa på små fordon och använda hover packs för att ta sig till högre belägen mark. De här manövrerna är användbara för att fixa offensiver mot välskyddade fiendebaser, och också för att dra sig tillbaka när man är utmanövrerad. Eftersom traditionell resurshantering lyser med sin frånvaro, är din 26-man starka Mech-trupp av yttersta vikt.

BattleTech-universumets 16-åriga historia är det som länkar samman de olika uppdragen. Du spelar som *MechCommander*-legoknekt, och du slåss för de tre mäktigaste i the Inner Sphere (Steiner, Davion och Liao). För varje seger du uppnår, får dina piloter nya färdigheter - en ny nivå ('Ace') för varje tilldelas varje pilot som får maxpoäng, medan specialfärdigheter utdelas för varje nivå som uppnås. Ett nytt alternativ för att få förstärkning ser till att även en underlägsen grupp kan överraska motståndaren, medan luftanfall kan användas för att orsaka stor förödelse hos fiendens taskigt arrangerade armé.

När vi kollade på den här fantastiska, tidiga koden var det lätt att glömma att det kommer att dröja innan spelet släpps - i början av nästa år som tidigast. Microsoft har helt klart bestämt sig för att bli en av de främsta spelutgivarna på PC-sidan, och en titel som *MechCommander 2* kommer inte att skada dem på något sätt. PCG

KOMMER SNART!

Om ett par månader kommer vi att informera er om hur *MechCommander 2* utvecklas.

UTVECKLAR DATA

Namn: Microsoft

Ursprungsland: USA

Grundat: 1975

Antal: 23 på MC2

Bakgrund: De första spelen var tragiska. *Microsoft Soccer* och *Golf* fick rykte om sig att vara så gott som ospelbara. Bill och grabbarna köpte några studios, och började göra riktigt bra spel. Det kulminerade i och med Gamestock, där ett antal bra titlar visade upp (*Dungeon Siege, MechWarrior 4, Midtown 2, Loose Cannon*, osv).

Tidigare spel: *Madness*-spelen, *Urban Assault, Age Of Empires* och *Flight Sim*-serien.

NYHETER

7 PACKADE GAMERSIDOR...

JOB OPPORTUNITIES ENLIST NOW!

RACING/ARKAD

MIDTOWN MADNESS 2

Mer galenskap från Microsoft.

Vi var ganska överraskade över att få se den första spelbara koden av Angel Studios *Midtown*-uppföljare redan på Microsofts show Gamestock, förra månaden.

Utvecklingen är helt klart fortfarande i sin linda, men listan på element och den imponerande spelmotorn säkerställde att spelet blev showens solklara vinnare. Angel strävar efter att ta den vinnande formulan från originalet (tät trafik, stora städer, arkadaktiga kontroller), och förbättra den genom att lägga till nyheter i form av utmaningar, platser, bilar och uppdrag.

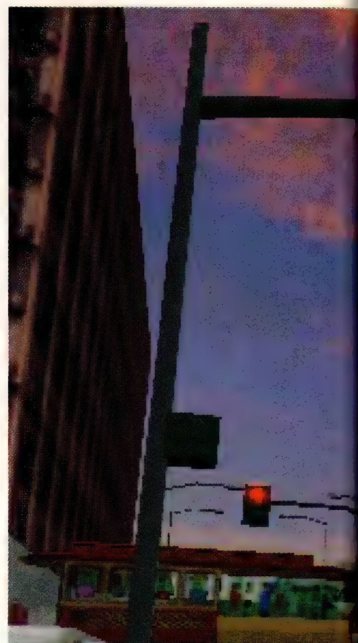
Midtown 2 kommer att innehålla kartor över både London och San Francisco. Det är oklart om de raka amerikanska gatorna kommer att modifieras så att de passar de krokiga och enkelriktade gatorna i London, men man ska i alla fall få ta del av Hyde Park, Buckingham Palace och ett helt tunnelbanenät. För att spelaren ska kunna nå sina mål välsignas han med nio nya fordon - från den supercoola Aston Martin DB7 till VW Beetle och Mini, och den obskyra Freightleiner Fire Truck.

Den största nyheten är dock det nya Crash Course Mission-läget, där du kan köra som en Hollywood-stuntman (i.. San Francisco), alternativt taxichaffis i London. En serie av upplåsbara bonusrace och bilar borde borga för att man kan spela om, och om, och om igen.

Fysikmotorn har också fått sig en ansiktslyftning: utmaningar som att köra på två hjul och göra schyssta handbromssladdar är inkluderade - vilket påminner oss om inledningen av *Driver*. För de vårdslösa kan meddelas att även skademodellen har fixats; fler delar kan lossna från din bil, och den blir betydligt buckligare än tidigare.

Originalet var ett av våra favvo-spel förra året (men var är recensionen? - Red), så vi har höga förväntningar på nummer två. Se fram emot en djupgående preview inom en snar framtid.

■ Microsoft kommer att erbjuda provkörningar framåt hösten.



Grönt ljus = Kör.
Rött ljus = Kör fortare.





Än så länge har vi bara dumpar från San Fran, men vi får ett vykort från London lovar vi att ta med det.

ROLLSPEL

KINGDOM UNDER FIRE

Gud är ett monster.

Att GOD, Gathering Of Developers, är bra på strategispel vet vi redan, och nu meddelar de att de producerar ännu ett, med namnet *Kingdom Under Fire*. Det hela ska ha vissa drag av RPG, där sju hjältar är de centrala figurerna.

Du styr dina protagonister genom 20 kampanjuppdrag som vi tror kommer lukta lite trollhatt, men det låter vi vara osagt. Klart är i alla fall att där finns 70 specialkrafter och besvärjelser, resurshantering och byggnation, samt tre online-lägen som borde säkerställa att man kan spela riktigt länge.

En rolig detalj är att det är ett koreanskt programhus som står för utvecklingen. Phantagram heter de. Hej, Phantagram.

EVIL DEAD

Bruce Campbell ger sin syn på det kommande *Evil Dead*-spelet.
SID 21



BLADE

Rebel Act satsar på oknytt och annat obehagligt i sitt nya spel.
SID 22



STARSHIP TROOPERS

Många element har fallit bort, men nu börjar det få fason.
SID 24





"Midtown 2 kommer att innehålla kartor över både London och San Francisco."

SPELET ÄR ÖVER

Spelsession dödar koreansk man.

En av de mer makabra PC-spelshistorierna förra månaden handlade om en viss Kim Kwang-Su - en koreansk man (koreanskt tema idag, eller? - Red) som myndigheterna befarar har dött på grund av för hårt spelande.

37-åringen hade tydligen struntat i allt vad mat och sömn heter till förmån för spelet One Thousand Years, som han körde i omgångar om upp till 17 timmar. Slutligen lade stackarens hjärta helt enkelt av. China Morning Post rapporterar att Kwang-Su regelbundet spelade spelet mellan 4 på eftermiddagen till 9 på morgonen, sittandes i ett kommunalt Spelhus i Sydkorea.

Detta följer tätt inpå en händelse månaden innan, då en sju månader gammal baby i Seoul dog efter att ha lämnats ensam av sina Starship-spelande föräldrar. Ja herre gud...

ACTION/ÄVENTYR

EVIL DEAD: ASHES 2 ASHES

Bruce är tillbaka!

De är någonstans mellan konceptsketcher och uppsnyggade bilder avsedda att pryda en missledande spelkartong, men nu har vi i alla fall fått tag på de första skärmdumparna av THQ:s *Evil Dead*-spel.

Det verkar som om hypemaskineriet är i full gång, med självaste Bruce Cambell som ger sin syn på spelet.

"Dagens teknologi kommer att ge miljoner fans chansen att själva uppleva de hemska men ack så roliga äventyren i *Evil Dead*-filmerna."

Han är givetvis partisk, men pressreleasen från utvecklarna Heavy Iron Studios (ansvariga för Playstation-hiten Parasite Eve) ingjuter oss med mod. Det gör även listan över element, som förtäljer om uppgraderbara vapen, animerade 3D-miljöer, en icke-linjär handling och filmiska mellansekvenser.

■ THQ kommer att reanimera de döda framåt hösten.



"Shop smart, shop S-Mart!"





ACTION

DECAY

"Nyfikna nu?"

Svenska Insomnia Software och deras projekt *Decay* har vi rapporterat om som kortast i ett tidigare nummer, och om sanningen ska fram så har vi inte mer info om denna mycket spännande FPS-titel.

Vi har utlovats en ordentlig förhandstitt så snart Insomnia lättar lite på sekretessen (försöket till hype - Red), men tills vidare få ni hålla till godo med några nya skärmdumpar. Drägla inte ner er nu...









ACTION/ÄVENTYR

BLADE

Va, ingen Wesley?

Det här spelet såg fantastiskt ut för två år sedan. Och trots att det fortfarande ser ut att vara ett tredjepersonsspel av kvalité, så verkar det ha förlorat lite av sin ursprungliga charm. De otroliga högkvalitetstexturerna, ljuset, reflektionerna och karaktärsanimationerna har tappat något av sitt sting, helt enkelt.

Rebel Act är teamet att hållas ansvariga, och det verkar som om de börjar närma sig mållinjen efter en utvecklingstid av maratonklass. Fyra spelbara karaktärer (Dwarf, Amazon, Barbarian och Knight) är redan på plats, såväl som 35+ olika fiender, vilka kommer från hela fatasyfaunan - troll, orcher, skelett, zombies och minotaurer, bland andra.

Besvärjelser kompletterar den vanliga arsenalen av yxor, svärd och klubbor, samtidigt som förmågan att plocka upp saker och använda dem som projektiler finns kvar. Du kan alltså förvänta dig att stolar, ljusstakar, kycklingben och överraskade goblins kan komma att användas som vapen i stunder av extrem förtvivlan.





Dvärgen och skeletten dansade en yster dans.



Mr Blade letar efter en bra fiskeplats.

■ Infogrames ser ut att ha dragit sig ur, men september ser fortfarande ut att vara utgivningsmånaden.

ROLLSPEL

WIZARDS & WARRIORS

Artisten tidigare känd som Swords & Sorcery.

Spelet som började sin bana som *Swords & Sorcery*, dumpades av Westwood, döptes om till *Wizards & Warriors*, och plockades upp av Infogrames, har nu visat sitt tryne igen. DW Bradley är dragplåstret, då han är något av en genrelegend för de som växte upp med *Wizardry*-serien och kräver orcher, troll och annat oknytt i sina äventyr.

Enligt Bradley kommer "Adaptive Time Phasing" att bli nyckeln till framgång - ett system med vars hjälp du navigerar genom spelvärlden helt i din egen takt, och som låter dig spela i antingen realtid eller turordnat. Med karaktärer byggda från 11 klaner och innehållande 15 olika karaktärsklasser, över 300 fiender att slåss med och över 100 NPC:s, ser det ut som om det turordningsbaserade läget kan bli ett förstaval för många.





Hej lilla vän. Vill du ha en godis?

■ Activison släpper detta action-packade RPG framåt hösten.







GE MIG DOBBAR-SVETT-LÄDER-I-EUROPAS-STÖRSTA BOLLKRIG GE MIG GULDGRÄVARNA-SOM-DRAR SÖDERUT GE MIG ETT-SEGERRUSIGT-VIKINGATÅG ÖVER-HELA-KONTINENTEN GE MIG EURO-2000





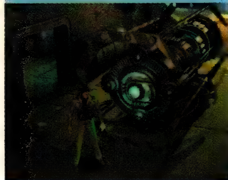


it's in the game™

KORTISAR
Små godbitar från nyhetsskörden.

REVOLUTION IN THE UK

Det brittiska teamet bakom de ohyggligt bra *Broken Sword*-spelen, har utannonserat sitt nya projekt - ett action-äventyr kallat In Cold Blood. Du spelar en brittisk Secret Service-agent, och från vad vi har sett av konsolversionen, ser det ut att bli en Bond-liknande historia



med problemlösningar och en fängslande handling. Ubi Soft siktar på en release framåt september, och vi hoppas att vi får se mer på E3 som går av stapeln just nu.

DU LEVER BARA TVÅ GÅNGER

Det är inte många spel som kan skryta med att ha blivit dumpade två gånger. Codemasters *Unreal*-drivna spel *Navy Seal*, är dock precis en sådan titel. När det släppts av Sierra under De Stora Omstruktureringarna, så plockades det, och ett online-spel med namnet *The Realm*, upp av Codies. Arbetet forsätter på det senare, men *Navy Seals* har förpassats till en djuphavsgrav där det ansluter sig till det stackars *Babylon 5*. Snyft.

ACTION/STRATEGI

STARSHIP TROOPERS

Spelet som vägrar dö...

Den besvärliga utvecklingsprocessen för denna sci-fi-filmlicens fortsätter, och nu har teamet på Blue Tongue äntligen beslutat sig för att dumpa tredjepersonsstilen till förmån för lite realtidsstrategi i 3D.

Resurshanteringen har de också slopat, och spelet fokuserar nu på små grupper av enheter som utgörs av Captains, Lieutenants och Privates, och så en hord av försumbara Rookies. Handlingen lånar element både från Heinleins 50-talsroman och från den futuristiska filmen, och du strider mot den Arachnoida fienden på olika planeter.

Djuplodade träningsuppdrag, en flexibel 3D-kamera och ett system för erfarenhetsutveckling planeras finnas med i den färdiga versionen - som Blue Tongue hävdar kommer att bli mer singleplayer-orienterad än de flesta andra spel av den här sorten.

■ Hasbro släpper lös de insektoida svärmarna i september.



Får vi någonsin se det här? "Ja", säger Blue Tongue





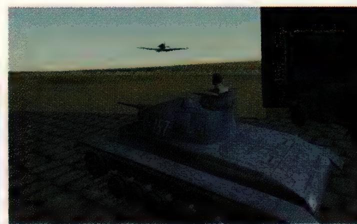
FLYGSIM

WORLD WAR 2 ONLINE

Tänk dig *Hidden and Dangerous*, kombinerat med *Panzer Commander* och *Janes WW2 Fighters*. Släng sedan in en rejäl dos sjöslag och en solid strategimotor för att handha alltihop, klistra på en snygg 3D-miljö som omfattar alla arenor man slogs i under andra världskriget, och du har ungefär vad Cornered Rat Software har tänkt sig med *World War 2 Online*. Idén med spelet är att ta all realism och närvarokänsla från onlinesimulationer som *Warbirds* eller *AirWarrior* och utsträcka den till samtliga vapenslag, och att göra detta online med minst 1000 (tusen!) spelare i varje arena samtidigt. Man siktar dessutom på att det hela ska gå att spela med ett 28.8-modem och en PentiumII/233 med ett Voodoo2-kort. Någon gång i sommar är det meningen att det hela ska gå till öppen betatest, vilket meddelas på den officiella sidan www.wwiionline.com och efter sådär tre månader ska man sedan få betala en "lagom" fast månadsavgift för att spela.

Killarna bakom spelet lovar att spelet kommer att vara snyggare, mer realistiskt och roligare än allt annat i online-genren hittills, och det ser ju onekligen ut som om de höjt ribban en aning den här gången. Om tidsschemat håller ska vi kunna ordna en mer utförlig artikel om det hela någon gång i sommar.

■ Cornered Rat Software kommer ut med spelet till hösten, kan vi tänka oss.





DET KOMMER NÄR DET KOMMER

Här är de trettio spel som ni skriver mest om i era brev till oss. Vi har försökt att sammanställa så exakta releasedatum som möjligt, men ni vet ju lika väl som oss att det är ett hopplöst företag. Det här känns lite som en förvirrad entomolog som ska försöka sticka nålar i en uppretad pterodactyl, men vi ska göra vårt bästa.

Baldur's Gate II: Shadows of Amn	Interplay	4:e kvartalet
Black&White	EA	4:e kvartalet
Blade	Infogrames	2:a kvartalet
Colin McRae Rally 2	Codemasters	Maj
Command & Conquer: Renegade	EA	4:e kvartalet
Commandos 2	Eidos	September
Dark Reign 2	Activision	Maj
Deus Ex	Eidos	Juni
Diablo 2	Sierra	Juli
Dreamland	Virgin	4:e kvartalet
Duke Nukem Forever	Infogrames	Juli
Felony Pursuit	THQ	2:a kvartalet
Formula 1 Grand Prix 3	Hasbro	Juni
Halo	Take 2	April
Hidden & Dangerous 2	Take 2	4:e kvartalet
Hitman: Codename 47	Eidos	Juni
Icewind Dale	Interplay	Maj
Klingon Academy	Virgin/Interplay	Juli
Max Payne	Take 2	3:e kvartalet
Monkey Island 4	LucasArts	3:e kvartalet
Obi Wan	Activision	4:e kvartalet
Picassio	Promethean Designs	4:e kvartalet
Sacrifice	Interplay	September
Star Trek Voyager: Elite Force	Activision	3:e kvartalet
Sudden Strike	Eidos	Maj
Team Fortress 2	Sierra	2:a kvartalet
Vampire: The Masquerade	Activision	2:a kvartalet
Warcraft III	Sierra	November
Z2	Infogrames	4:e kvartalet

UTLANDET

Denna månad börjar vi visa listor från vida världen! Först ut är Östeuropa och Sydamerika.

SLOVENIEN	BRASILIEN
1. The Sims	1. FIFA 2000
2. Toy Story 2	2. Planescape: Torment
3. Colin McRae Rally Classics	3. The Sims
4. Age Of Empires II	4. Rayman 2
5. Planescape: Torment	5. Age Of Wonders

Redaktörns Kolumn

ÄLSKA ATT HATA

Av Joakim Bennet

Tjenis!

Jag tänkte svamla lite om TV igen - vid det här laget vet ni ju att burkdyrkan är en av mina favoritsysselsättningar. Bäst hittills i år (med risk för att låta som en viss kvällstidnings nöjesbilaga): Villa Medusa (Kanal 5).

Ett gäng osnutna svenskar placerade tillsammans på Gran Canaria utan ett öre på fickan. Docu-såpa när den är som värst/bäst. Vi snackar en hypokondrisk norrlänning; en lite små-bitchig tjej från någon obskyr Stockholmsförort; en tokgalen någonstans-ifrån hårdrockare med ett kvinnoförakt som inte är av denna världen (visserligen en roll han har lagt sig till med, men ändock osmakligt, obehagligt rolig); en göteborgare som är så falsk att han själv tror på att han är guds gåva till kvinnan; en snubbe som är så slö och förtappad att det är ett under att hans hjärna inte har tagit livet av sig ännu; en New Age-brutta som har silikonimplantat och ljuger om sin ålder; ännu en silikonbrud vars hud ser ut att ha samma... konsistens som en sån där gummihandske som doktorn använder när han ska undersöka en på Aj-stället; en 32-årig tjej som är typ det värsta du kan tänka dig - din mamma i en "ung" kvinnas kropp men med samma naggiga egenskaper; och så slutligen ett filmteam som följer vartenda steg de tar. Gänget ska försöka att jobba ihop pengar till sin överlevnad, samtidigt som de dygnet runt tävlar om en rätt fet prissumma. Det funkar så att de efter varje program delar ut svarta och vita kameler till dem de tyckt skött sig bäst respektive sämst. De med flest vita kameler går till final, och en av dem tar hem prissumman. Lite Robinson, alltså, fast extremt mycket skitigare. Redan första avsnittet blev hårdrockaren så berusad att han fick sova på polisstation, silkonbrudarna anklagar varandra för att vara just silikonbrudar. Det är intressant att fundera över vad de egentligen vill uppnå med allt detta? Att de suktar efter rampljuset är ju klart; de vill väl gå på kändismiddagar och vara med i Renées talkshow. Men allvarligt. Vem vill bli berömd på grund av sina brister? Visserligen så är det just så halva den svenska "kändiseliten" blivit just... kändiselit, men man vill ju så förtvivlat att det ska behövas något mer än bara exponering för att man ska få mingla med Fröken Sverige och äta snittar med Nalle Knutsson. Nalles Show föresten! Ni såg väl detta besynnerligt bisarra program? Snacka om lyteskomik. Att på ett så hänsynslöst sätt utnyttja en åldrande artists lusta för cabaret och hans önskan att åter komma i rampljuset, kan te sig tämligen smaklöst. Själv tycker jag att det var über-tufft. Nalle är INTE avdankad. Han är bara från en annan planet. Bagarmossen? Helt vansinnisch faktiskt. (fick förresten ett mail häromsistens där någon klagade på min tyska. Jag kan bara säga att jag gick på Ord Och Bild i högstadiet...)

Kan inte vänta på att nästa säsong ska börja. Det blir ju bara bisarrare för varje år!

Förhoppningsvis får vi under tiden kika på den kommande docu-såpan Big Brother, som är en klon av en show som går i Holland just nu. Tyskland också, för den delen. Ett gäng ungdomar spärras in i ett hus under väldigt lång tid, och kameror följer varje steg, eller snedsteg, som de tar. En naturlig utvecklig av Villa Medusa och Robinsson. Det är så otroligt underbart att gotta sig åt andras misär och elände. Real World goes år 2000, skulle man kunna säga. Alla som gnäller och säger att de inte ser på dessa program ljuger som Anders Sköld travar (förutom Björlin, som bara har statlig TV på sin burk, vilket han är mäkta förbannad över). Det är socialpornografi på högsta nivå, och det mest enkla och geniala som någonsin sänts i Svitjod.

Sist av allt, kolla in Futurama på Fyran. Matt Groening, Simpsons skapare, i högform med en futuristisk serie som inte så lite påminner om Liftarens Guide Till Galaxen. Har ersatt South Park ("kick the baby!") som torsdagkvällsunderhållning.

"Alla måste titta."

Ni får gärna höra av er med åsikter om ditten och datten:
Joakim.bennet@pcgamer.net

SÅ GÖR DU ETT SPEL DEL 2

SPECIAL RAPPORT

Arbetet med Ground Control börjar närma sig sitt slut.

Av KJELL ERIKSSON

DET är lätt att tro att ett spelföretag sitter på värstingmaskiner. De flesta på Massive Entertainment använder 333 MHz-processorer och uppåt, medan den bästa är en 600 MHz-dator. Grafikerna behöver mycket internminne, och någon av dem har 512 Mb. Annars finns det ingen märkvärdig hårdvara. Programmeringen sker med C ++ och de använder Windows 98 som operativsystem. Ett spel idag ska normalt ta 40 timmar för dig att spela igenom och det kostar ungefär 10-15 miljoner för Massive att göra *Ground Control*. Det mesta går till löner.

Tobias Strömvall är Art Director och ansvarar för grafiken. Han arbetar mycket i Photoshop och inspirationen kan han till exempel hitta i filmer och på TV.

"Man kanske tittar på Discovery. Allt av plåt som rör sig är intressant. Eller så kan man ta en billig charter och hyra en motorcykel för man behöver inte åka många meter förrän man ser förfallna hus, skumma kvarter eller enorma saltsjöar," berättar Tobias. "Det finns alltid nånstans där man kan hämta inspiration."

Tobias arbetar med MDL. Enkelt förklarat kan man se det som HTML-programmering i 3D. Direkt från programmet Lightwave 3D plockar han in modeller i Photoshop. Han målar och lägger in texturer, och han kan sen skriva ett script över hur objektet ska röra sig. Därefter lyfter han in det rakt in i spelet.

"Allt är handknackat. Säkert 100 000 rader kod, minst." Tobias följer kravspecifikationen. Betar av punkt efter punkt. En explosion blir många rader att skriva. "Varje partikel i smällen måste programmeras. 40 meter per sekund vill jag att den ena biten ska flyga och sen kanske upp 37 meter åt vänster," berättar Tobias, som ritar allt skalenligt.

Fantasin flödar, det enda som sätter stopp är den begränsade "Polygonbudgeten". Det gäller både grafiker och programmerare som måste ta hänsyn till den typ av dator som de flesta har hemma.

Samtidigt sitter Ola Strandh och ljudlägger filmerna som ska visas mellan uppdragen i spelen. Han jobbar i Cubase och Sound Forge och gör all musik och alla ljudeffekter själv.

"Jag var ute och gick med min DAT-bandspelare här utanför huset i gruset i säkert 40 minuter. Sen gick jag hem och lyssnade ut det perfekta fotsteget. Det ska helst gå att loopa och det ska vara mycket variation i just det steget. Det finns ju inte hur mycket plats som helst i spelet."

Att skapa ljudeffekter kräver stor idérikedom. Ola tryckte ner ett A4-papper med mikrofonen i ett dricksglas. När papperet skrynklades ihop skapades lågfrekventa ljud som med lite redigering i datorn skapade en av explosionerna i *Ground Control*.

Nu återgår vi lite till det som Martin Walfisz ser som grunden i sin speltillverkning. Spelet ska göras för spelarna och ingen annan. Peter Kullgard arbetar som QA, Quality Assurance. Han kontrollerar kvaliteten och ansvarar för de första testerna av spelet. Det brukar vara förläggaren som tar hand om den biten, men Massive tycker att de vinner tid på att göra det i samma hus och de kan skicka iväg en produkt med färre buggar innan Sierra inleder sin hårdgranskning.

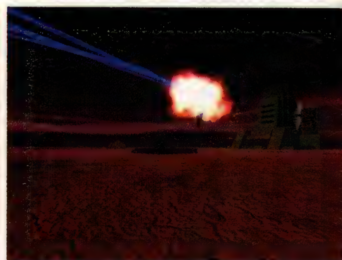
"Det handlar om mer än bara ren testning. Det är kvaliteten i



Explosionerna i *Ground Control* kommer att bli något alldeles extra.



Friendly fire gör också ont.

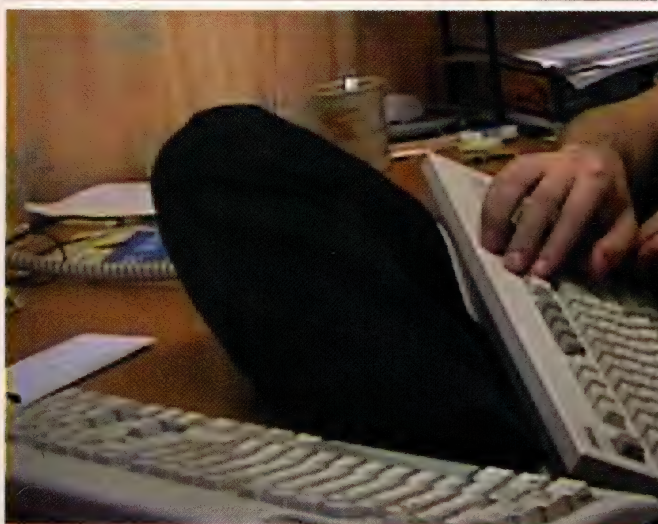








Arbetarskyddsstyrelsen skulle nog ha en del åsikter om den här ställningen...



hela slutprodukten. Våra programmerare kan få feedback på en halvtimme," berättar Peter. "Det kan vara så att Henrik har gjort ett nytt uppdrag, och så sätter jag en kille på det som får testa. Han kanske kan upptäcka att en stridsvagn stod stilla fast den borde rört på sig, eller så kan det vara så enkelt att han säger att det här är inte kul."

Han leder testteamet som kör ett uppdrag tills de klarar det. Oftast går det på första försöket. Sen spelar de det minst 10 gånger till för att undersöka andra vägar.

"Man spelar som en galning, för att upptäcka fel och brister. Det är viktigt att det händer nåt och att spelaren får något tillbaka. Ska man inte gå för nära tornet för att det då kan komma fiender och det sedan inte gör det är man lurad. Vi är professionella spelare och vi spelar mycket även på fritiden."

Vad testare tycker är mycket viktigt. Spelet i sig ändras kanske inte så mycket efter vad de tycker men många moment förbättras utifrån deras åsikter.

"Tycker de inte det är det inte kul, då kan vi lika gärna packa och gå hem," säger Peter.

En annan del i tillverkningen av spelet är kompatibilitetstesterna. Massive har fått köpa in två nya datorer som enbart används för hårdvarutest.

"Har du 15 olika grafikkort som ska testas på tre olika datorer är det vips 45 olika kombinationer. Det är mycket jobb med detta," berättar Martin.

Just nu är det "Crunchtime" på Massive. Det är någon månad kvar tills spelet ska finnas i butik. När det är "Crunchtime" jobbar de 14 timmar per dag. Företaget bjuder på middag, och så värst mycket annat än jobbet finns det inte tid för.

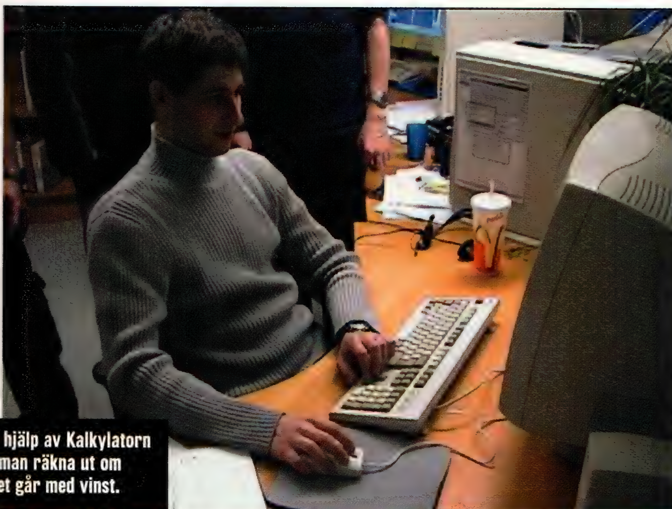
Det blir mycket stillasittande framför datorn, och det får man försöka råda bot på ibland. "Vi har faktiskt köpt en slagpåse så att man kan öva boxning," berättar Ola. "Den är också bra ifall man blir arg när datorn hänger sig, fast det är ingen som hunnit skruva upp den än."

Rester av snabbmatskartonger skvallrar om sena nätter och så kan det vara i ett halvår. Alla instämmer i att det går att jobba så bara för att det är så otroligt roligt att göra ett spel. "Det svåraste är att knyta ihop påsen och avsluta. Det är ett jätteproblem. Man kan göra hur många stridsvagnar som helst och en ball explosion är ännu ballare i morgon för då finns det en ny som någon gjort under natten. Det finns ingen hejd", säger Peter Kullgard.

Om inte förläggaren kom med kalla järnhanden och bestämt föreslog ett slutdatum skulle det bli som en hemsida som blinkar "under construction" i flera år.

Målsättningen är att sälja någonstans mellan 300-500 tusen exemplar. Där någonstans tror Martin att de kommer att tjäna lite på det också. Men man kan aldrig veta. I slutändan är det ju du som spelare som avgör om de lyckats eller inte. Till sist fixar grafikerna ett förslag till en kartong. Henrik har under de sista månaderna suttit och skrivit på manualen. Några veckor innan spelet kommer ut i butik finns det en färdig "goldmaster ".

Frågan är om man orkar spela sitt eget spel när man suttit dagligen i tre år och jobbat med det. "Ja", avslutar Henrik. "Vi ska dominera ute på Internet när det är klart." PCG



Med hjälp av Kalkylatorn kan man räkna ut om spelet går med vinst.

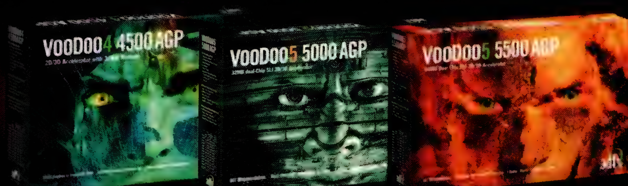


Get Voodoo.

SNABBARE DATORSPEL

FULLSTÄNDIG KOMPATIBILITET MED SPEL OCH OPERATIVSYSTEM

Filmens specialeffekter i realtid



3dfx presenterar den fullständiga bildupplevelsen i datorspelen. Den nya generationen Voodoo-kort erbjuder upp till 64MB minne, realtidskapacitet, kantutjämning över hela skärmen och SILKESLENA BILDER bilder att vila ögonen på. Dessutom en unik filmeffektsmotor (3dfx T-Buffer™) för bilder med ett fantastiskt skärpdjup, rörelseeffekter, mjuka skuggor och mjuka reflexer. Kraft och prestanda i kombination som ger dina spel det *lyft* de förtjänar och leder grafiken in i en ny dimension.

NÄR DU HAR VOODOO KAN DU TALA OM ATT SPELA PÅ RIKTIGT!

3dfx™

www.3dfx.com

HITMAN

CODENAME 47

Att vara städare behöver nödvändigtvis inte innebära att man tar hand om andras smutstvätt...

Vi har inte sett mycket av *Hitman* sedan ECTS förra året, och det är klart att han har utvecklats en hel del under tiden som gått. Den tjusiga tilläggstiteln *Codename 47*, och ett väderbitet ansikte som matchar George Davis är bara ett par av nyheterna. Men om vi bortser från de kosmetiska förbättringarna står det klart att spelet är bra mycket mer än vad vi någonsin vågat hoppas på.

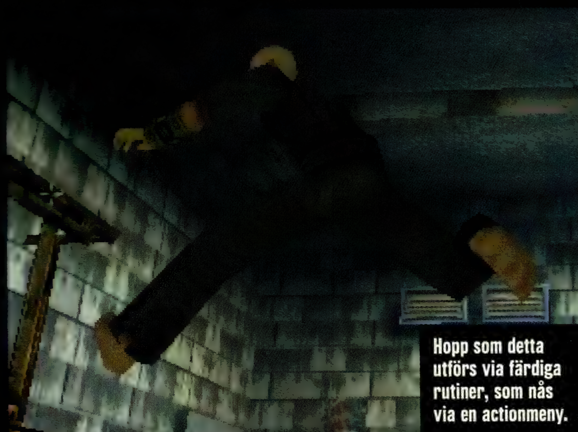
Det finns tre nyckelelement som ger titeln dess styrka: handling, AI och animationer. Utvecklarna på IO Interactive är uppvuxna och bosatta i sagoberättandets och H.C. Andersens förlovade land, Danmark, och konsten att föra fram en handling har de således i blodet. *Hitman* är inte - som till exempel *Soldier Of Fortune* - ett spel där huvudpersonens öde och framtid är förutbestämd, utan man ser istället hur karaktären utvecklas under resans gång, i takt med handlingen. Utan att avslöja för mycket kan vi berätta att spelaren vaknar upp i en cell på ett mentalsjukhus. Den enda länken till det förflutna är det mystiska kodnamnet 47, och uppdragen kommer i lika hög grad vara fönster mot det förflutna som dörrar till framtiden. Det kan också säga att genetisk ingenjörskonst är orsaken till att 47 inte behöver bry sig om att gå till barberaren.

På många sätt är *Hitman* precis som en grafisk roman, med dess storslagenhet, dess extrema karaktärer och dess intelligenta - om än mörka - handling. Även grafiken är medvetet överdriven - ansiktsuttryck och rörelser ger det hela ett serietidningsaktigt intryck, samtidigt som den viktiga realismen bibehålls. Man kan jämföra med Alan Moores verk "V for Vendetta": även där ser vi en flintskallig anti-hjälte som härstammar från genetiska prover, och som går vidare för att bli en lönnmördare med förklädnad på agendan. Hans historia avslöjas mer och mer allteftersom handlingen går framåt.

Givetvis kan man också jämföra med en mängd filmer, från Luc Bessons Nikita och Leon till vilken som helst av John Woos actionmelodramer. Precis som i Nikita kommer tyngdpunkten att ligga lika mycket på förberedelser och flyktmoment, som på själva lönnmörderiet. Även om taktiken kan komma att variera kraftigt mellan de fem olika huvuduppdragen och den stora mängden sidouppdrag, så kommer du nästan alltid att behöva infiltrera en plats, studera miljön och gömma vapen som kan plockas upp vid ett senare tillfälle. Helt realistiskt så kan 47 bara bära ett stort vapen åt gången, och endast mindre handeldvapen och projektiler kan gömmas innanför kläderna.

Bra flyktvägar kommer att vara livsviktiga då ett uppdrag ju sällan slutar när målet fått smaka på 47:s kulor.





Hopp som detta utförs via färdiga rutiner, som nås via en actionmeny.



Ett hotell i Ungern. Tjusigt.

Givetvis tar det hus i helvete när medhjäparna märker att deras chef bitit i gräset. Animationsmotorn kommer kommer att kunna bjuda på en hel del klassiska John Woo-sekvenser. IO Interactive hoppas på att kunna lägga in ett element som gör att spelet kan hantera en 47 som med två handeldvapen skjuter åt olika riktningar (något som vi sett i *Tomb Raider*, men i mycket mindre skala).

Hitman är vackert animerat, och motorn som IO skapat använder en blandning av motion capture och motion blending för att föra fram sitt budskap. Många spel använder sig av frame-baserad motion blending, vilket kan leda till en ganska hackig övergång mellan de skripterade sekvenserna. Hitman använder hastighetsbaserad motion blending för att räkna ut animationerna som ligger mellan de skripterade handlingarna. Detta kortar inte bara ner tiden som animatörerna behöver för att göra klar en viss sekvens, utan det gör också så att rörelserna blir mjukare och mer realistiska.

Animationerna tillsammans med den avancerade AI:n ger olika NPC:s ett kroppsspråk som kan ge ledtrådar om hur karaktären uppfattar en viss situation.

ATT GÖRA

IO har en del huvudelement kvar att färdigställa, inklusive dialogen; full NPC-skriptering; en del arbete på den tidiga grafiken; lite design och slutligen nivåoptimeringen. Just nu jobbar de på ett demo som ska vara klart i tid för E3. Spelet borde vara klart framåt juni.

CLICK N' PLAY

Hitman **kommer att innehålla RPG-element liknande de i** ***System Shock 2.*** **För den centrala markören över ett interaktivt föremål så kommer en meny med valmöjligheter att dyka upp. På detta vis öppnar du dörrar, plockar upp vapen, sätter ihop krypskyttegeväret, klär av kroppar och dumpar lik.**



Till exempel så finns det olika medvetandegrader hos vakter som patrullerar olika områden. Eftersom du ibland är förklädd, eller befinner dig på en offentlig plats där du inte riskerar att kännas igen eller bli attackerad, kan kroppsspråket och hållningen hos fiender skvallra om hur mycket dessa individer faktiskt vet.

NPC:s använder också AI:n för att läsa av ditt kroppsspråk, och en handling som är för direkt kan därför göra att du drar på dig oönskad uppmärksamhet. Karaktärer som tycker att du uppträder misstänkt kan vrida på huvudet oberoende av kroppen, för att snegla mot dig och försöka läsa av vad du har i kikaren. Förutom den artificiella synen så har karaktärer även artificiell hörsel, och de reagerar på ljud som du eller någon annan orsakar. Detta gör att ett smygelement likt det i *Thief* kan komma att bli framträdande i spelet, men här är målet oftast att döda någon istället för att undvika att döda någon. Olika karaktärer är välsignade med skiftande AI, men samtliga reagerar på det visuella och med hörseln. Försvunna vakter, sönderslagna föremål, rop, skrik och springande steg är alla saker som kan dra till sig nyfikna.

Alla de mänskliga individerna använder sig av samma sorts skelettstruktur, men animationssystemet används för att skapa en större variation. Eftersom det är ett system med lager, kan man blanda de olika animationsrutinerna för över- och underkropp vilket ger en trovärdig illusion av mångfald.

Även rörelsescheman varierar över de olika klasserna. SWAT- teamet, till exempel, rör sig utmed väggarna och agerar väldigt intelligent i grupp.

Rörelseschemat kan ändras för de olika karaktärerna och med 100 NPC:s på skärmen samtidigt i vissa sekvenser, så behövs detta verkligen för att spelet ska förmedla en trovärdig och intressant gruppdynamik och ett realistiskt gruppbeteende. Dynamiken hos karaktärernas AI säkerställer att de undviker föremål och en inbyggd kompass ger dem en uppfattning om var de befinner sig i världen. Varje NPC-modell som har någon som helst betydelse för handlingen kommer att se någolunda unik ut, med runt 600 polygoner och texture-mapping. Endast lägre soldatklasser kommer att vara mer generiska, och offrar en del utseende så att de istället ska kunna vara många på skärmen samtidigt.

En del av medarbetarna på IO har bakgrund inom film och TV, så det är inte konstigt att Hitman kommer vara prop-

"SNART SÅ SPRIDS RYKTET OM HUR DU SER UT."

HOLLÄNDSK SYND

Ända sedan ***Duke Nukem*** **har strippor spelat en roll i alla machospel med självaktning, och Hitman vill gärna följa denna stolta tradition. I de sliskiga Red Light-kvarteren står en holländsk vapensmugglare att finna, och vi har fått höra att IO arbetar på en riktigt otrevlig animation som ska beskriva denne mans voyueristiska aktiviteter.**



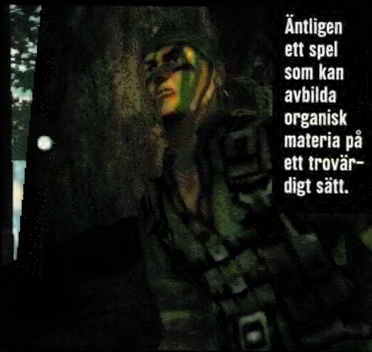
Nej, 47 kan inte stjäla eller ikläda sig stringtrosor.

pat med härliga effekter. Tyganimationer ger en hittills oöverträffad interaktivitet mellan karaktärer och miljö, och kläderna är de mest realistiska som skådats. Slipsar svänger naturtroget, kappor veckar sig, och vapen kan gömmas under klädesplaggen. Hängande flaggor och väggbonader rör sig, vilket vi sett i spel ända sedan *Quake II*, men nu kan du även gå igenom dem och se hur de följsamt särar på sig och hur de faller tillbaka med perfekt animation och fysik.

Klädsel är en stor del av spelet, då de inte bara ser bra ut, utan även spelar en stor taktiskt roll. Information byts via AI:n ut mellan olika NPC:s, och snart så sprids ordet om hur du ser ut. Din flintskallighet skulle kunna ställa till problem här, men för att skapa förvirring kan du byta kläder med individer som du slagit ut.

Detta förvirrar inte bara fienden för ett tag, utan det är även helt nödvändigt för att du ska klara av vissa partier av spelet. En kypares kläder ger dig till exempel tillträde till en kinserestaurang, medan kockens utstyrsel gör att du kan komma åt och förgifta ditt offers soppa. 47 måste också klä av sig in på bara kallingarna när han rör sig genom vatten, som i ångbadhusen i Budapest. Andra munderingar inkluderar ett kamouflageset och en grodmanndräkt med realistiskt flexibla fenor.

Andra intressanta effekter är buskage- och vätskefysiken. Den senare borgar för scener där man till exempel skjuter sönder akvarium - ännu en Hollywood-referens - för att sedan beskåda hur dess innehåll plaskar runt på marken. Vatten och blod rinner och droppar faktiskt nedför trappor och andra ytor med perfekt fysik. Växterna som står att finna i villor och i djungelmiljöer måste vara de mest naturtrogna vi någonsin sett. När du rör dig förbi dem och råkar snudda en gren så rör sig



Äntligen ett spel som kan avbilda organisk materia på ett trovärdigt sätt.

denna med perfekt fysik. Den böjs fram och snärtar sedan tillbaka helt naturtroget.

Alla karaktärer i Hitman kalkylerar kollisioner så och det kommer inte att finnas tillstymmelse till clipping eller gubbar som fastnar i väggar. En viktig taktik som går att använda nu när dessa problem är röjda ur vägen är att gömma kroppar, och när man drar ett lik nedför exempelvis en trappa så ser kollisionsfysiken till att armar, ben och huvud studsar på ett ytterst naturtroget sätt. I det här spelet kommer du minsann inte att hitta några svävande kroppar som endast hålls upp av ett ben på översta trappsteget. När 47 går förbi NPC:s i trånga korridorer så kommer det att vara möjligt att deras axlar stöter emot varandra, samtidigt som skelettsystmet reagerar exakt som man kan tänka sig att det ska göra. Dylika kollisioner kan resultera i en hetsk ordväxling, hårda blickar eller värre. 47 kan också interagera med olika föremål i spelet. Han kan flytta möbler och barrikadera dörrar (i ett scenario är det möjligt att ha ihjäl en kille genom att spärra in honom i en bastu och dra på värmen), och det kommer även att finnas en del fordon, vilka han dock inte kan styra själv. Attackhelikoptrar, flygplan och hamnkranar, någon?

Trots att handlingen är ganska linjär så kommer spelstilen att bli väldigt öppen. Briefingen före uppdragen visar

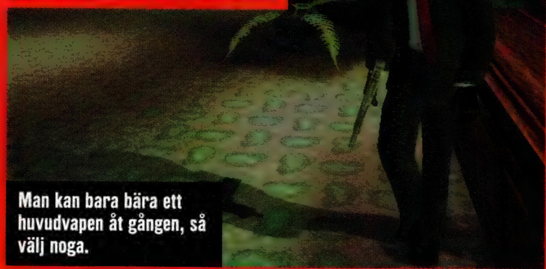


Detta jättelika lastskepp är mer än bara ett snyggt skal.

SUG PÅ DEN DU

Vapnen i *Hitman* är helt samtida, och över de fem stora uppdragen kommer du att få prova på en hel arsenal. Såväl som de vanliga pistolerna, hagelgevären maskingevären och ett mini-gun, så har vi mer ovanliga dödsredskap som shurikens, pianotråd och ett blåsrör. Blåsa ut, inte dra in...





Man kan bara bära ett huvudvapen åt gången, så välj noga.

lite text och ett par bilder, och detta följs av en cut-scene i form av en övervakningskamera. Du kan därefter välja vilket vapen du vill ta med dig, även om utbudet kommer att vara begränsat inför vissa specifika uppdrag. Inne i själva spelet kan du så anamma din egen stil - Rambo eller Leon - och det kommer finnas en hel drös infiltrationsmetoder, prickskyttenästen och flyktvägar. Det finns inga hälsobonusar på nivåerna, och då det ofta räcker med ett enda skott för att 47 ska dö, så kommer spänningen att vara hög rakt igenom. Att det inte går att spara när som helst lär väl också bidra till detta.

De fem huvuduppdragen bjuder på unika miljöer och inkluderar ett transylvanskt mentalsjukhus, en sydamerikansk djungel med drogplantager och flygfält, ett hotell i Budapest, ett palats i Hong Kong och holländska skumraskkvarter med strippklubbar och annat smått och gott.

Ammunition kommer det att finnas på en del platser, och du kan även använda fiendernas vapen, förutsatt att du slänger ditt eget. Stora vapen som mini-guns kommer att sakta ner dig avsevärt och omöjliggöra saker som att klättra på stegar. Rörelser som hopp från balkong till balkong kommer att hanteras av skriptade rutiner så att spelandet flyter så bra som möjligt. Cut-scenes gjorda med själva spelmotorn finns det gott om, och där får man se kroppar och föremål ligga precis där de ligger i det riktiga spelet. Information kan laddas ner till 47:s laptop, och den kan också förmedlas via radio under spelets gång.

Hitman kommer att bli ett spel med en hel del rent utsagt spektakulära element, och det hela växer för var dag som går. En spelbar kod borde komma till kontoret inom en snar framtid, och vi kan knappt bärga oss...

IO INTERACTIVE



Detta 22 man starka, danska team sattes samman i september 1998, av Nordisk Film & TV och RetoMoto. De leds av Janos Flosser (ovan) och kommer ifrån olika områden inom serietidningsvärlden, spelbranschen, televisionen och filmen. *Hitman* är deras första titel och den ges ut av Eidos, vilka även hoppas på en uppföljare och eventuellt en trilogi.



THE WORLD IS NOT ENOUGH

Men *Quake III*-motorn kanske gör det.

Av **KIERON GILLEN**

Så, Mr Bond. Ni är väntad. Faktum är att vi har väntat på er ett tag. Ända sedan den häpnadsväckande återkomsten Bond gjorde till spelvärlden med det häpnadsväckande (något konsolspel - Red), har journalister suttit på sina favoritställen och spekulerat kring Bonds ankomst till våra beiga spelmaskiner.

Samtidigt som vi lyckades ignorera det faktum att något Tomorrow Never Dies-spel aldrig dök upp, blev vi lite nedstämda av att The World Is Not Enough verkade passera utan att komma som spel för PC. Men som de superspioner vi är, fick vi reda på att den CIA-liknande organisationen Electronic Arts har samlat ett hett team bestående av experter (inklusive killar med erfarenhet av t ex *Kingpin*) som ska överföra Bonds senaste äventyr till PC:n. Hurra.

Det kanske mest upphetsande är att teamet har valt att jobba med den suveränt kraftfulla *Quake III*-motorn. Även om *Star Trek: Voyager* kommer att bli det första spelet som kommer att använda den för singelspelet, så ser *The World Is Not Enough* (eller *TWINE* som vi kallar det från och med nu) ut att bli mer imponerande och flera tillägg har gjors till kärnan i koden.





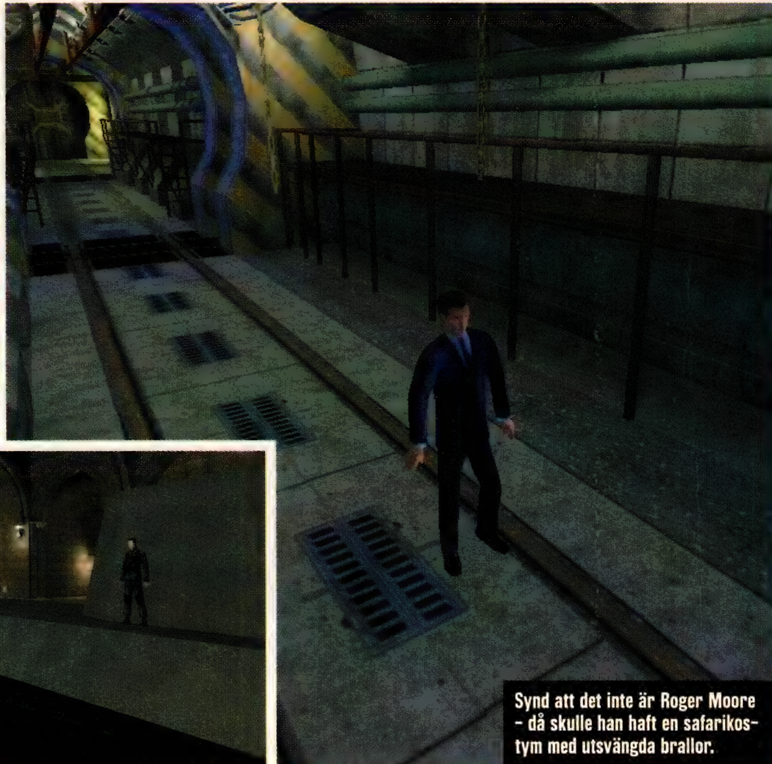
Hitta skurken som gömmer sig där uppe och skjut honom.

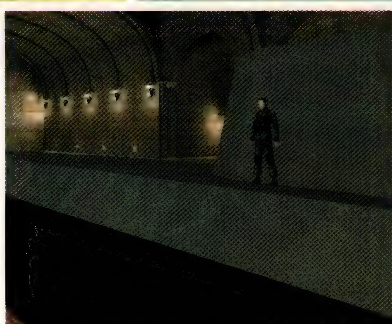
"UTÖVER DETTA ANVÄNDS ETT MODIFIERAT AI-SYSTEM SOM GÖR ATT ICKE-SPELAR-KARAKTÄRERNA VERKLIGEN KÄNNS LEVANDE."

Producent Ric Neil säger så här när vi frågar honom: "Vi har ersatt animationen med våra egna skelettanimationer, som gör att vi kan flytta fram barriären för karaktärsinteraktion. Utöver detta använder vi ett modifierat AI-system. Allt detta gör att icke-spelarkaraktärerna verkligen känns levande. Det är spöklikt."

En av AI-förändringarna kommer förmodligen att bli att alla de kvinnliga karaktärerna vill kasta sig över vår hjälte. Men varför valde de *Quake III* framför konkurrenter som *Unreal* eller till och med den nya LithTech-motorn ? "Bra fråga", säger Ric. "Vi undersökte alla de motorerna och kom fram till att id:s har den


Industrimaskineri. Givet i varje Bond-spel.




Synd att det inte är Roger Moore - då skulle han haft en safarikostym med utsvängda brallor.

främsta tekniken, i vårt tycke. Vi visste att vi skulle använda motorn till (någon ny japansk konsol - Red), vilket hjälpte oss att komma fram till slutsatsen att den polygonlösning som *Quake III* erbjuder ger oss en fördel mot konkurrenterna. Jag tror att med de extra polygonerna hos *Quake III*-motorn kan vi verkligen förmedla Bond-upplevelsen till spelaren." Ric glömde nämna att *Quake III*:s innovativa teknik med krökta ytor kommer att vara det enda rimliga sättet att modellera Denise "Jag är en kärnfysiker i världsklass" Richards fysik.

Självklart är spelets nivåer relaterade till händelserna i filmen. "Det var en bra handling", förklarar Ric, "och om du har sett den kan du räkna ut vilka actionscener vi kan använda i spelet." Naturligtvis skulle det bli lite begränsat med ett spel som bara förlitar sig på spektakulära stunts, så *TWINE* försöker vidga fokus något och fylla ut de bitar som filmen ignorerar. En films skala begränsas av hur mycket de har råd att bygga och spränga, men i ett spel är budgeten för specialeffekter i det närmaste obegränsad. Du kan spränga upp hela världen om du vill - men som vi vet, räcker inte det. Detta har lett till att spelkonstruktörerna utlovar några av de största spelarenorna som skådats i en FPS. Du kan förvänta dig tonvis med tuff action och ännu tuffare kvinnor.

Men det kommer inte bara att handla om skjutande. James är inte Rambo; han är en betydligt mer sofistikerad sociopat än så. Teamet utlovar alla möjliga spionaktiviteter som inte nödvändigtvis innebär att du behöver tömma en Walther PPK i någons huvud. Även om teamet vägrar svara på frågan om fordon i spelet så skulle vi bli extremt förvånade om vi inte får se James Bond ombord på någon form av fordon åtminstone i mellansekvenserna, särskilt med tanke på alla fordonsrelaterade incidenter i filmen.

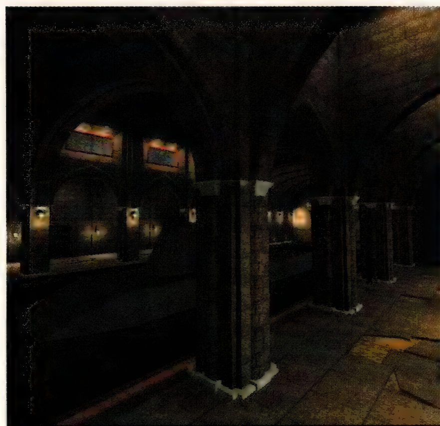
Just det ja: mellansekvenserna. Ric lovar oss fullt integrerade, scriptade sekvenser i *Half-Life*-stil. "Om du såg filmen kommer du förmodligen ihåg sekvensen där Bond måste komma undan en bomb och en eldsvåda. Om spelaren lyckas med uppdraget växlar vi till en tredjepersons-kamera medan den scriptade sekvensen spelas upp. I det här fallet skjuts Bond nerför korridoren av smällen och han hoppar i säkerhet."

Vilket får oss att undra över vilka andra sekvenser som kommer att finnas med: båtjakten på Themsen som mynnar ut i en farlig shootout i Millenniumdomen? Eller kanske scenen i alperna där James kämpar mot de där roliga snöfordonen i fallskärmar. Eller kanske de crazy helikoptrarna med motorsågsklingor? Irriterande nog är teamet tysta på de här punkterna. De kan i alla fall berätta att FMV från filmen kommer att användas i samverkan med sekvenserna gjorda i spelmotorn.

Att spelet är baserat på *QIII*-motorn gör att den är perfekt för deathmatch. Ric antyder dock att vissa, mer intrikata spelsätt kommer att introduceras. "Vi har en del riktigt bra idéer som utnyttjar Bond-världen i multiplay." Okej, kanske inte så värst mycket antydning om intrikata spelsätt. Mer ett mystiskt uttalande.

En stor fördel med PC:n är att du verkligen

"NÅGRA AV DE STÖRSTA SPELARENORNA SOM SKÅDATS I EN FPS."


En ubåt. Den vackra fröken Richards lurar där inne...

PUSSY GALORE

Vanligtvis sänker vi inte oss till sådant här mansgriseri - men nu gäller det James Bond. Förutsatt att följande diskussion görs på ett ironiskt sätt, så kan vi lätt ursäkta det. Allt enligt postmodernistisk teori. Nu när det är sagt så ska vi med hjälp av ett multiple choice-system bestämma vem av de två The World Is Not Enough-damerna på föregående uppslag som du helst skulle vilja umgås med.

När du pratar med en kvinna, vad tittar du på?
A) Hennes ansikte
B) Hennes pojkvän
C) Hennes barm

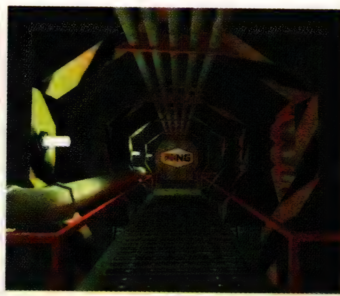
Hur vill du att din idealpartner ska vara klädd?
A) Exklusiv, glittrande designad klänning
B) Smoking och fluga
C) Ett billigt linne medvetet nerklippt för att framhäva hennes nofsingar.

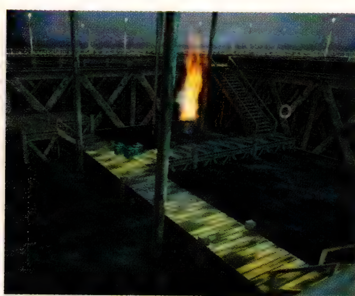
Vilka egenskaper uppskattar du hos en skådespelerska?
A) Kommer faktiskt inte ihåg några andra filmer de varit med i.
B) Att "hon" är Pierce Brosnan
C) Att hon inte förstår att Starship Troopers är ironisk. Och att hon har stora bröst.

Vad finner du mest attraktivt hos en kvinna?
A) Att hon är lite längre än de flesta kvinnor. Men inte för mycket.
B) Nu när jag tänker på det, så gillar jag snygga bröstmuskler.
C) Stora bröst.

Flest A: Du gillar förmodligen brunetten vars namn vi inte kommer på för tillfället.
Flest B: Vi känner på oss att du är mer intresserad av Bond. Och att du gillar Top Gun också.
Flest C: Du tittar förmodligen fortfarande på bilden av Denise Richards istället för att läsa de här svaren.

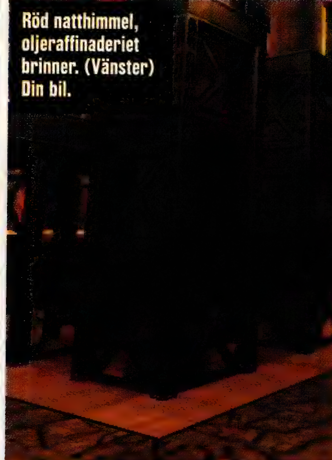






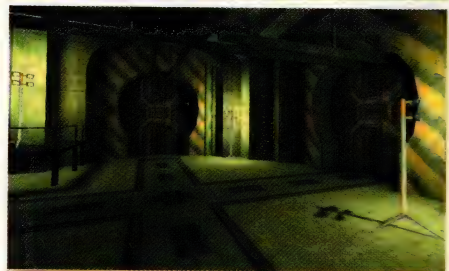






Röd natthimmel, oljeraffinaderiet brinner. (Vänster) Din bil.





kan utnyttja din licens att döda Döda! DÖDA! Du behöver inte trängas framför en TV-skärm uppdelad i fyra rutor och därmed få din coola Bond-upplevelse splittrad av polarna. Detta är definitivt ett steg uppåt från (det där konsolspelet vi inte nämner - Red). Vi förväntar oss förstås att få se versioner av alla de större karaktärerna i *TWINE*, men vi förväntar oss också att få spela som några av de klassiska skurkarna. Eller kanske skins för alla olika Bond-skådisar så vi kan avgöra vem som verkligen är den riktige Bond. Kommer det att vara möjligt? Svårt att säga, men när vi frågar Ric om vilka vi kommer att kunna spela som i multiplay svarar han: "Vem skulle du vilja vara?" Det finns alltså hopp.

Bonds relation till spelvärlden har varit stormig, från en rad åttabitars-skräp till den senaste missen, Tomorrow Never Dies för PlayStation. Det spelar ändå ingen roll hur tråkig historien är, det kommer alltid ett ögonblick som återupprättar äran. Vi har undvikit det hittills i den här artikeln: Rares N64-klassiker *GoldenEye*. När han pressas av kritker som påstår att *TWINE* bara är en efterapning av konsolspelets storhet, utstrålar Ric självsäkert lugn.

"Jag måste få avböja den frågan tills jag kan låta en kritiker spela spelet. Det här spelet kommer att stå i en klass för sig. Jag har stor tilltro till teamet och designen och vi kommer att göra ett spel som hedrar Bonds namn."

Så är det sagt. Håll utkik efter 007:s välfriserade huvud runt jul. Det känns betydligt roligare är filmens skämt "I thought Christmas came once a year."



"Martini, Mr Bond?" "Ja tack, Rosso. Med mycket Bitter Lemon. Och en oliv."

ORDEN RÄCKER INTE TILL

Men vi får nöja oss för tillfället. Eftersom vi är hårda, grävande journalister här på Gamer så skyr vi inga medel för att ta reda på sanningen. Ofta sträcker sig våra arbetsinsatser så långt som att vi skickar ut ett omfattande frågeformulär. Vanligtvis får vi tillbaka ett faktaspäckat dokument som undanröjer alla tvivel, men inte alltid. Här presenterar vi de mest oinformativa svaren från Ric Neil. Läs och känn dig upplyst.

PCG: Kommer spelet att bli ett renodlat förstapersons-spel eller kommer man att kunna spela från något annat perspektiv?
Ric: Första person.

PCG: Kommer någon av filmens skådespelare att medverka med röstpålägg i spelet?
Ric: Vi förhandlar just nu om det. Jag kan inte säga något ännu.

PCG: Hur blir det med Garbages ledmotiv?
Ric: Vi har inte tagit några beslut om musiken ännu.

PCG: Hur många vapen kommer det att finnas? Kommer de att ha ett alternativt avfyrningssätt? Kan du ge några exempel?
Ric: Den informationen är fortfarande hemligstämplad. MI6 tillåter inte att jag diskuterar detta.

PCG: Kommer man att kunna kontrollera fordon? Vilka i så fall? Kommer man att kunna åka skidor?
Ric: Det är också hemligstämplat. Beklagar.

EPISODE I

OBI-

VÄLKOMMEN, UNGE VÄN.

EFTERSOM DU LÄSER DETTA ANTAR JAG ATT DU ÖNSKAR BLI UPPLÄRD I DE URÅLDRIGA JEDI-KONSTERNA. OM SÅ ÄR FALLET BER JAG OM URSÄKT FÖR ATT TRÄNINGEN SKER PÅ DETTA SÄTT. DET TRADITIONELLA SÄTTET FÖR EN JEDI SOM VILL BLI EN MÄSTARE ÄR ATT DE TILLBRINGAR NÅGRA ÅR MED EN JEDIMÄSTARE SOM LÄR DEM KRAFTENS MYSTIK. TYVÄRR GÖR VISSA OFÖRUTSEDDA NEDSKÄRNINGAR I BUDGETEN OCH DET MINSKADE ANTALET LEVANDE JEDIMÄSTARE ATT VI HAR TVINGATS TA TILL KRAFTTAG (OM DU URSÄKTAR LIKNELSEN - LITE JEDIHUMOR DÄR BARA) OCH TYVÄRR KAN VI BARA ERBJUDA DEN HÄR MANUALEN. JEDINS MANUAL. BEHANDLA DEN MED RESPEKT, MIN VÄN, FÖR INUTI DEN FINNER DU DE HEMLIGHETER SOM VANLIGTVIS FÖRS VIDARE FRÅN GENERATION TILL GENERATION. HEMLIGHETERNA SOM RÖR DEN NYA "SHOOTERN I FÖRSTA PERSON" FRÅN DEN MÄKTIGASTE JEDIN AV DEM ALLA. QUI-LUCASART.

WAN

AV JOHN WALKER



Goddag, unge Jedi. Jag kommer att vara din mästare ända tills den här manualen tar slut. Jag har stor visdom om framtiden och Kraften har uppmanat mig att berätta för dig om en ny magi kallad ”Obi-Wan”. Jag har blivit informerad om att du redan känner till *Dark Forces* och berättelsen om Jedi Knight. Då borde du komma ihåg att dessa var förstapersons-shooters som placerade dig i rollen som Kyle Katarn när han kämpade sig fram i kampen om Kraften. Jag har också fått veta att du känner till *Jedi Knight: Mysteries Of The Sith* och det är detta jag skulle vilja att du fokuserar ditt sinne på.

Många från produktionsteamet bakom *Sith* är fortfarande involverade i *Obi-Wans* tillkomst, framför allt Jedi Stephen Shaw som var, och är, projektledare för båda titlarna. Den riktning som han och hans team valde att gå med *Sith* har de expanderat och utvecklat i det nya spelet. Tänk ändå inte på *Obi-Wan* bara som *Dark Forces 3*. Nej, eftersom det baseras på den senaste filmen, *Episode I: the Phantom Menace* är det Jedi-geniet Obi-Wan Kenobi som gett upphov till spelets namn.

En del kanske vill gå över till den mörka sidan redan på det här tidiga stadiet på grund av spelets intrig, men gå inte ännu. Läs vidare, för goda nyheter kommer. Du kan vara säker på att teamet är väl medvetna om att det senaste Star Wars-alstret på vita duken var, för att vara ärlig, uselt. Det hela bygger på att den enda karaktären i filmen som man inte hatade av hela sitt hjärta var Obi-Wan och att den potential som hans historia rymmer står i fokus (och inte Den Onde känd som Jar Jar Binks) är säkerligen något som vi kan sätta vår tilltro till.



Inte ens när han är på semester i Venedig kan Obi hålla sig borta från de lockande kloakerna.

DEN STORA FÖRÄNDRINGEN

En stor del av det som krävs för att förstå detta nya spel ligger i att förstå skillnaderna mellan detta och *Jedi Knight*.

Den största av dessa är att motorn med vilken spelet skapas är helt byggd från scratch. Detta innebär att den klarar av de krav som utvecklingsteamet ställer. Denna nya motor använder en kraft känd som en ”positive space generator”, vilket kanske kräver en förklaring: de förstapersons-shooters som du har spelat tidigare använder en ”negative space generator”. Detta innebär att nivådesignern börjar med ett solitt block där han karvar ut spelytan. Detta har ⇨

FRÅGA YODA



Käre Yoda, jag är en ensam Jedi och jag vill veta hur man skaffar sig vänner. Kan du hjälpa mig?

Yoda säger: Prata med andra karaktärer. Hjälpa dig, de ska. För att nå till vägens ände, använda dem klokt måste du. Upp till fyra NPCs i din kontroll samtidigt du kan ha.



"Min vän säger att han inte gillar dig."
"Jag ska ta det lugnt."

FRÅGA YODA

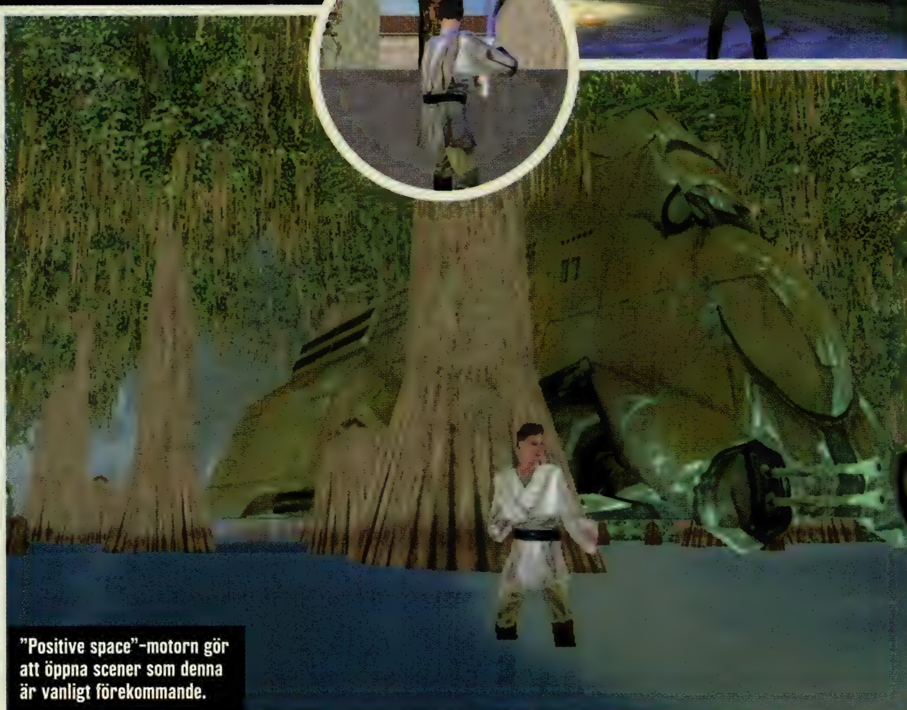


Käre Yoda, jag känner mig inte tillräckligt kunnig för att bli en sann Jedi. Vad kan jag göra för att bli mer mångsidig?

Yoda säger: Som Obi-Wan, över fyrtio separata rörelser du kommer att ha. Uppbyggd av över 1100 polygoner du kommer att vara. Så frukta inte dina svagheter; en riktigt mångsidig Jedi du kommer att vara.







"Positive space"-motorn gör att öppna scener som denna är vanligt förekommande.

sina begränsningar och är anledningen till varför så många spel innehåller trånga korridorer och klaustrofobiska miljöer. Genom att vända om detta systemet, så börjar en designer med en helt tom värld där han skapar allt han behöver. Resultatet är sådant att den värld där *Obi-Wan* utspelar sig är enorm och öppen, med möjlighet till vidsträckta utomhusmiljöer utan att vara beroende av labyrintlika gångar.

Den nya motorn innehåller också ett fysiksystem som aldrig tidigare har skådats av Jedirådet. Det gör att varje objekt och karaktär kan påverkas på ett realistiskt sätt. Om du till exempel förstör en låda med din ljussabel så exploderar inte lådan på ett föranimerat sätt, istället går den sönder beroende på vilket håll du slår den från, vilket beräknas av fysikmotorn. Därför är varje explosion, förstörelse och stympning unik. Om du puttar ner ett flytande objekt i vattnet guppar och flyter det enligt föremålets vikt och vätskans rörelse.

Slutligen tillåter motorn ett nytt element som en FPS inte innehållit tidigare. Föreställ dig scenen: en Naboo-soldat står under en hängande korg på en gata. Obi-Wan smyger listigt upp bakifrån och stannar en bit bakom. Genom att han använder Kraften puttar han korgen lite. Den svänger och gungar en del, enligt fysikmotorn, men den stannar där den är. Obi-Wan puttar lite hårdare. Den här gången lossnar korgen från kroken och faller ner över huvudet på den oförberedda soldaten och knockar honom medvetslös. Obi-Wan kan fortsätta sin färd obemärkt och utan att ens ha använt sin sabel. I sanning en listig och påhittig Jedi.

Den nya motorn gör också att allting är en fest för ögat. Ljuseffekterna är på samma nivå som de i *Unreal* och vatten- och eldeffekter har revolutionerats. Dock, om din dator inte har tillräckligt med minne klarar motorn av att automatiskt minska ner på de element som ställer till besvär så att du kan fortsätta obehindrat.

FRÅGA YODA

Käre Yoda, kommer jag att få tillgång till nivåeditorn i Obi-Wan?

Yoda säger: Mmmmmm, nej. Redigera nivåerna du kommer kunna inte. Inte heller inte i Jedi Knight du kunde och inte här heller du kan. Mr Lucas motstånd förhindrar en sådan färdighet, men hacka den förmodligen du kommer kunna.

KRAFTEN OCH VAD DEN KAN GÖRA...

Om du minns dina studier i *Jedi Knight* och *Mysteries Of The Sith* väl, kommer du också ihåg begreppet Force Powers. För de mindre bevandrade bland er, en snabb påminnelse: i *Jedi Knight* fick du stjärnor för dina bravader och dessa kunde användas för att lära sig nya och förbättra sina redan existerande Force Powers hos både den mörka och den ljusa sidan. I *Sith* var du begränsad till krafterna hos den ljusa sidan, men du kunde förbättra dina krafter mer specificerat. *Obi-Wan* har tagit över det här systemet och gjort en del förändringar.

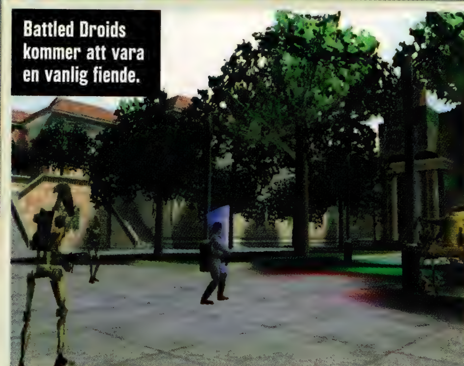
Först och främst kommer du inte längre att ges stjärnor för dina bravader. Vissa medlemmar av Jedirådet tyckte att detta var en dum idé och nu kommer du istället att förbättra en Force Power ju mer du använder den. Ju mer du tränar ju bättre blir du.

Forces kommer också att bli mer integrerade med kontrollerna. Du bör komma ihåg från din tidigare träning att varje Force var knuten till en funkationstangent och det var ofta knivigt att trycka rätt i stridens hetta. Detta har åtgärdats och Forces är nu lättare att använda. De kommer också att kunna användas i kombination med en modifieringstangent. Ju längre du håller nere tangenten desto större blir effekten och när du släpper den upphör kraften att verka. Sådan kontroll är central för den sanna Jedin - den kompletta kombinationen av hjärna, hjärta och tangentbord.

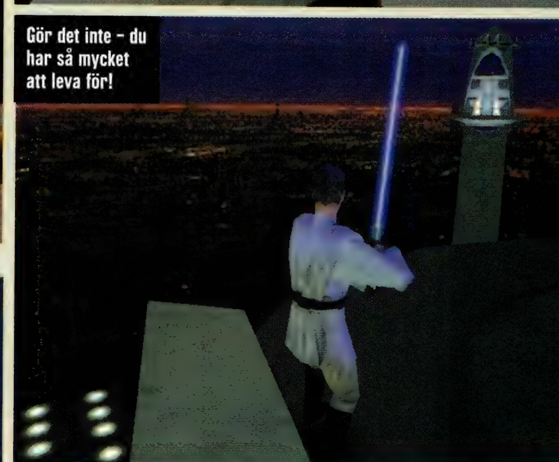
"BARA ÄKTA KUNSKAP OM SABELN KAN GARANTERA DIN ÖVERLEVNAD."

LJUSSABELN – INGEN LEKSAK

Tänk åter igen på det sätt du gick igenom *Mysteries Of The Sith*. Efter att kontrollen hade överlämnats till den unga Mara Jade blev du snart av med alla vapen utom ljussabeln. Detta borde


Battled Droids kommer att vara en vanlig fiende.




Gör det inte - du har så mycket att leva för!

inte ha kommit som någon överraskning, eftersom du vet att blastern är ett underlägset, klumpigt vapen.

Obi-Wan kommer inte att vara begränsat till ljussabeln eftersom fler vapen kommer att finnas tillgängliga - men unge vän, jag uppmanar dig att inte förlita dig på sådana saker. Bara äkta kunskap om sabeln kan garantera din överlevnad och på grund av detta kommer du att bli varse många fler av dess krafter som aldrig har skådats förut.

Genom ett system kallat "Glyphs" blir ljussabeln det mest mångsidiga vapnet som förekommit i ett spel. Glyphs är rörelser med musen i särskilda mönster som överensstämmer med de rörelser du gör i spelet. Föreställ dig att du ritar en bild på din musmatta - en runa - och när du ritar den svarar spelet. På detta sätt kan Obi-Wan lära sig ett stort antal rörelser med musen progressivt. Sabeln kan också användas för att försvara och blockera mot primitiv blaster-eld. För att bli en äkta Jedimästare måste du acceptera detta vapen som en förlängning av din vilja.

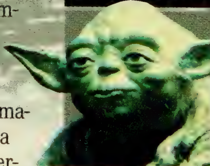
THE MENACE OF THE PHANTOM

Som jag varnade dig för tidigare, kommer *Obi-Wan* att fokusera på hjältens tidigare äventyr, från en tid du kanske har negativa minnen från. Jag måste anknyta till mästare Yoda här och påminna dig om att ilska leder till den mörka sidan och det kanske är mer berikande för dig att koncentrera dig på den positiva.

Obi-Wans resa i filmen berättades bara i små portioner, vilket lämnade mycket över till publikens fantasi. Det är denna öppenhet i historien som spelet kommer att använda till sin fördel, fylla i det som saknades och undvika onödig kontakt med Binks. Resan kommer att följa den i filmen och till stor del utspela sig på Theed på en enorm nivå. Obi-Wan måste kämpa mot Battle Droids, Naboo-soldater och vid ett tillfälle Sith-lorden, Darth Maul. Saker och ting kommer att sluta med ett uppdrag där du ska föra drottningen i säkerhet.

Den väg Obi-Wan följer är inte fylld av snabbt skjutande och masslakt. Den sanna Jedin vet att smidighet och subtilitet är vägen till inre frid. Obi-Wan måste använda såväl sin hjärna som sitt svärd när han tacklar den värld han måste ta sig genom. Problemlösande och äventyr utgör en betydande del av spelet, så du kan förvänta dig en rejäl utmaning för hjärnan och inte bara för avtryckarfingret.

FRÅGA YODA



Käre Yoda, **ibland upptäcker jag att jag inte kan låta bli att mörda oskyldiga mäniskor. Är detta fel?**

Yoda säger: Stanna på den Ljusa Sidan hela tiden du kommer, men en "honor meter" du kommer att ha. Döda oskyldiga och din ära att sjunka kommer. Användbara människor ignorerar dig en följd av detta är.

DIN JEDI-KOMPIS

Jedi Knight gjorde inget större väsen av sig med sina multiplayermöjligheter. Obi-Wan kommer att kompensera denna brist. Spelet kommer fortfarande mestadels att vara koncentrerat på singelspel, men denna gången har Jedi Shaw sett till att multiplay kommer att bli en rikare upplevelse. Inte bara kommer det att finnas den vanliga Match of Death och Capture the Flag, utan det kommer även att finnas unika scenarion. Till exempel kan du arbeta i team och välja att eskortera Drottning Amidala förbi ett team Battle Droids.

Jag vill inte uppmuntra så mörka känslor som hämnd, men jag känner starkt att jag måste informera dig om att teamet har gjort det möjligt att använda alla skins från spelet i multiplayermiljöer. Detta innebär att det är möjligt att tvinga någon att vara Jar Jar Binks och sedan ge sig på honom i grupp om och om igen och döda kreaturet tills alla hatkänslor är tillfredsställda. Du kan också iscensätta vilka andra strider som helst som du kan komma på. Om du vill se Amidala kämpa mot Qui-Gon Jinn i närstrid så kan du ordna det också.

LYCKA TILL

Detta är allt jag har att säga nu. Jag gratulerar dig till att ha nått så här långt. Du visar tecken på att du är någon som kommer att gå långt på denna resa. Allt du har lärt dig här kommer att komma till användning inom det närmaste året, så tålamod är den sista av egenskaper du måste behärska. 

Kommer *Total Annihilation* och *Tiberian Sun* möta övermäktigt motstånd i år? Chansen är stor att *Ground Control* och Massive Entertainment kommer att dominera RTS-scenen...

Av **ANDERS SKÖLD**

GROUND CONTROL

Tillhör du en av de där spelarna som älskar att sitta och samla resurser, för att sedan använda dina värdefulla mineraler till att pumpa ut massor av tanks? Då kan du sluta läsa nu. Om du däremot uppskattar spel där strategiskt tänkande premieras, kan den här artikeln vara något för dig. Vi på PC Gamer har tittat närmare på en av årets mest spännande titlar - *Ground Control* från svenska Massive Entertainment.

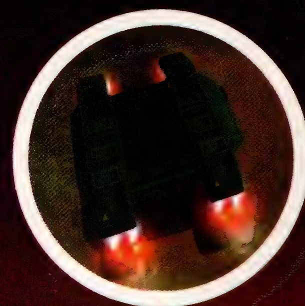
För ett par år sedan var det FPS-genren som tilldrog sig störst intresse. I och för sig har den fortfarande ett stadigt grepp om många spelare, men ända sedan RTS-spelen började kläs i 3D-skrud har allt fler fått upp intresset för mer tankekrävande spel. På senare tid har vi fått se spel som *Force Commander* och *Earth 2150*, men ändå kan det bli *Ground Control* som vinner kampen om RTS-spelarna i år. Vi har i ett par nummer kört en artikelserie om hur ett spel blir till, och eftersom vi har följt spelets utveckling på nära håll kändes det ganska naturligt att utgå från Massive Entertainments *Ground Control*. Nu kan vi även erbjuda er en rejäl förhandstitt på detta svenska RTS.

INGEN TANKHETS

Hur många gånger har man inte spelat strategispel där det i stort sett bara handlar om att så snabbt som möjligt samla in resurser och pumpa ut mängder av tanks? Den som vill ha sådant kommer att bli grymt besviken på *GC*. Vi lät Martin Walfisz, VD för Massive Entertainment, berätta varför man har valt bort resurshanteringen: "För att få *Ground Control* snabbare, enklare att komma in i fort och mer verklighetsbaserat. Vi vill att striderna ska vara det som utmanar spelaren, inte vilka byggnader man bygger eller mängden enheter man producerar." Vi som tilltalas mer av action kombinerat med taktiskt tänkande kan mycket väl få oss en riktig godbit till livs till sommaren. Resurshantering lyser alltså med sin frånvaro i spelet, och istället kastas man rätt in i striderna. Det verkar vara ett lyckat drag, då det gör att spelet känns snabbare än exempelvis *Tiberian Sun*.

Det första som slår en när man startar spelet är att grafiken är grym. Man får uppleva en hel del lens flares när man glider uppför en kulle och bländas av solen när man kommer uppför krönet. Det finns gott om skuggor och mörka partier där man kan smyga fram, och som ni kan se på bilderna går inte explosionerna av för hackor.

Det kommer att finnas 30 singleplayer-uppdrag, och dessa kommer att utspelas i en

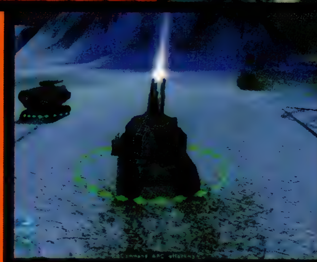














När man zoomar in ser det bättre ut än de flesta andra spel.

rad olika miljöer. " Vi har 6-7 olika terränger: öken, snö, djungel/skog, vulkanterräng, bergsterräng och grässlätter. Förutom att förändra det visuella, påverkar de olika terrängerna också hur du kan spela spelet," berättar Martin Walfisz. Där har han helt klart en poäng. Det är viktigt att utnyttja de naturliga höjdskillnader som finns i landskapet. Om man står uppe på en kulle med sitt artilleri, får man klart bättre utdelning än om det är motståndaren som står däruppe. På samma sätt kan man utnyttja skuggiga partier för att undgå upptäckt. Det är inte bara när det gäller höjdskillnader och skuggor som man måste tänka taktiskt. De flesta Terradyne- och Hoverdyneenheter har bättre skydd framtill än baktill, och om man kan utnyttja det på rätt sätt är mycket vunnet. Samtidigt gäller det givetvis att anfalla på ett sådant sätt att fienden inte kan komma runt och attackera dig bakifrån.

"VI VILL ATT STRIDERNA SKA VARA DET SOM UTMANAR SPELAREN"

TUFFA UPPDRAG

De trettio uppdragen är indelade i två kampanjer. I den första spelar du som Field Commander Sarah Parker, och när det är avklarat byter du sida och spelar som Deacon Jarred Stone. "Varje sida har 14 olika enhetstyper. Den enhet som är coolast just nu är artilleri-fordonet. Den har enorm sprängstyrka och är verkligen en enhet man måste se upp med om fienden har den," säger Massives VD.

Varje sida har som sagt många olika enhetstyper till sitt förfogande, men tanken är att det inte ska finnas en enstaka enhet som kan avgöra en strid. Dock är din Command APC otroligt värdefull - den kan reparera de andra enheterna, och om du blir av med den lär du snart få läsa det förhatliga meddelande "Mission Failed" på skärmen.

En sak som säkert har skrämt bort många strateger genom åren är de invecklade och plottriga gränssnitt som brukar användas. Eftersom man inte ska bygga någonting här, är gränssnittet mycket mer intuitivt än i många andra spel. Massive har varit vänliga nog att ta fram tutorials som ska hjälpa spelaren att komma igång, men även om man hoppar rätt in i spelet lär det inte vara några problem att förstå sig på gränssnittet. I högerkanten på skärmen väljer man attackläge, rörelse och formation. De olika attacklägen man har till förfogande, och som bestämmer när dina enheter ska öppna eld, är "free", "return" och "hold." När det gäller att flytta trupper har man också tre



Spelets dropships är ruggigt imponerande.

När man dubbelklickar på en enhet följer kameran den.

De rör sig som en enhet, men du kontrollerar truppformationer.

alternativ: "Offensive", "Defensive" och "Hold position". Alla goda ting är tre, och man kan också välja den av de tre olika formationer som man tycker passar bäst för stunden. Man delar ut order genom att antingen med hjälp av musen markera upp de enheter man vill åt, eller genom att klicka på en ikon på spelskärmen. I enkelhetens namn har varje grupp även ett eget kortkommando. En sak som man måste tänka på när man spelar är att alla träffar gör lika ont - oavsett om de kommer från fienden eller dina egna enheter. Friendly fire är alltså något man måste ta med i beräkningen när man spelar. Enheter inom en trupp undviker sådana missöden, men om du samlar hela din lilla armé på en plats finns det risk att du ger fienden en hjälpande hand.

SKAFFA ERFARENHET

Eftersom man inte kan ta fram nya enheter, blir de man har försetts med från början väldigt viktiga. Att de får erfarenhetspoäng när de dödar och skadar fiendeenheter, gör det förstås viktigt att få med sig så många enheter som möjligt från ett uppdrag till nästa. Efter ett antal uppdrag blir veteranenheter med större träffsäkerhet och möjlighet att skada motståndaren tungan på vågen i många strider.

Uppdragen börjar med att ett jättelikt Dropship sakta sänker sig mot marken. Innan du ger dig ut på nya uppdrag avslöjar en skärm hur många Dropships som du har till ditt förfogande, men det är du som bestämmer när du vill ta hjälp av dem. Antingen bestämmer du själv vilka trupper som ska finnas i varje Dropship, eller så gör datorn det åt dig (se Du får som du vill).

Ett viktigt inslag i *Ground Control* kommer att vara multiplayer-spelet. Enligt Martin Walfisz kommer *GC* att vara det första RTS-spel där man kan hoppa in i ett pågående spel, ungefär som i *Quake* eller *Unreal Tournament.* " Förutom att stödja traditionella multiplayervarianter som till exempel Deathmatch och annat så har vi också någonting vi kallar drop-in multiplayer", säger Martin Walfisz. Han vidareutvecklar: "Det tillåter spelare att hoppa in i ett pågående spel när som helst och spela i 5 minuter eller i 5 timmar. Vi kommer tillåta serveradmins att köra en "Dedicated Server" där de själva kan avgöra vilka kartor/options/modar som ska vara tillgängliga för spelarna som vill in på servern. Jag tror att den här funktionen gör det mycket enklare för spelare som inte har tid att spela 2-timmars RTS-matcher. Nu kan man istället hoppa i en stund under lunchen och fortfarande ha väldigt kul."

ZOOMA IN

Precis som det intuitiva gränssnittet gör det här inslaget att spelet blir väldigt lättillgängligt, även för de som inte kanske är så vana strategispelare. Mitt personliga favoritinslag av de jag har sett hittills är ändå zoomfunktionen. På ett otroligt smidigt sätt kan man spela med helikoptersyn, för att sedan bara använda mushjulet eller Page Down-tangenten för att sjunka ner till ett markperspektiv. Ju längre ner man kommer, desto mer detalj får de olika enheterna. Inzoomningarna sker helt utan att det hackar, vilket fick en och annan på redaktionen att tjuta av förtjusning. Det blir givetvis en helt annan upplevelse att spela på marknivå, då man inte har samma överblick utan istället får en känsla av att vara på slagfältet.

Efter att ha spelat *Ground Control* de senaste dagarna kan man bara konstatera att Massive Entertainment kan ha något riktigt stort på gång. Till sommaren vet vi om spelet blev precis så bra som det har förutsättningar att bli.

DU FÅR SOM DU VILL

Via den här skärmen väljer du vilka enheter som ska finnas i varje Dropship. Det är också här som man väljer deras allmänna inställningar. Ibland kanske ett uppdrag går ut på att skydda en bas, och då är kanske pansar viktigare än snabbhet. Man väljer också vilken sorts föremål man ska ta med sig. Extra healthpack eller anti-tankraketer? Bikini eller baddräkt? Du bestämmer.

MECHWARRIOR 4

Hej Mechy, du är helt okej. Hej Mechy.

Av KIERON GILLEN

DETTA HAR HÄNT...  **Det här är första gången vi tittar närmare på *Mechwarrior 4*.**

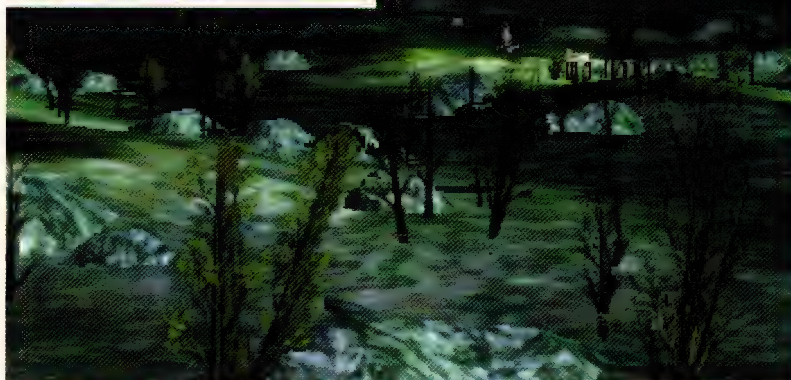


Mechs kan rocket-jumpa också.

I fäders spår för framtida segrar.



(Ovan) Smidigt vid sängläsning. (Nedan) Nya landskap ger en imponerande känsla av storskalighet.



DET har blivit något av en tradition att inleda förhandstittar på spel där du kan "vara" en jättestor robot, genom att tjata på ett debilt sätt om de mekaniska leksaker som skribenten gillade när han var liten. Transformers och Metal Mickey figurerar flitigt. Men PC Gamer, som ligger på en mer potent nivå intellektuellt och sexuellt, har beslutat sig för att bryta denna sedvänja och istället minnas den gamla grekiska legenden om den lame guden Hephaestus och hans skapelse, mässingsjätten Talos, som tjänade som inspiration för en lysande scen i Jason and the Argonauts. "Lam gud" betyder här att han har ostadiga ben.

Men vadå - och det kanske du fattade med en gång - lam är det sista någon kommer att kalla det senaste spelet i den ärevördiga *Mechwarrior*-serien, för det verkar kunna bli det mest spännande som händer på marknaden för åttatons plåtschabrak sedan... tja, det senaste *Mechwarrior*-spelet.

Den mest uppenbara förbättringen är främst grafisk. I det senaste spelet ansträngde sig Microprose för att skapa en känsla av storskalighet men det är inget mot vad de ger sig på här. Slagfälten är nerlusade med byggnader och ett det finns ett större antal stadsnivåer. Detta innebär att du kommer att få se små människor springa mellan dina plåtben och skingras i panik när du mosar ännu en bil. Detaljer som brevlådor och staket bidrar till att skapa vad som borde bli en makalös känsla av storlek.

Konflikterna som spelas upp utlovas bli mer dynamiska än någonsin tidigare och befolkas av allierade och fientliga trupper som, i din frånvaro, pucklar på varandra så mycket de bara kan. Du befinner dig också i en mäktigare position än vad som tidigare varit fallet, med alla spelalternativ till ditt förfogande. Till exempel så måste du inför ett uppdrag välja vilken Mech som ska tilldelas varje pilot och sedan bestämma var de ska placeras ut. Du agerar till och med lite av

"SMÅ MÄNNISKOR KOMMER ATT SPRINGA MELLAN DINA PLÅTBEN OCH SKINGRAS I PANIK NÄR DU MOSAR ÄNNU EN BIL."

MECHWARRIOR 4 I KORTHET

Utgivare: Microsoft

Utvecklare: Microsoft

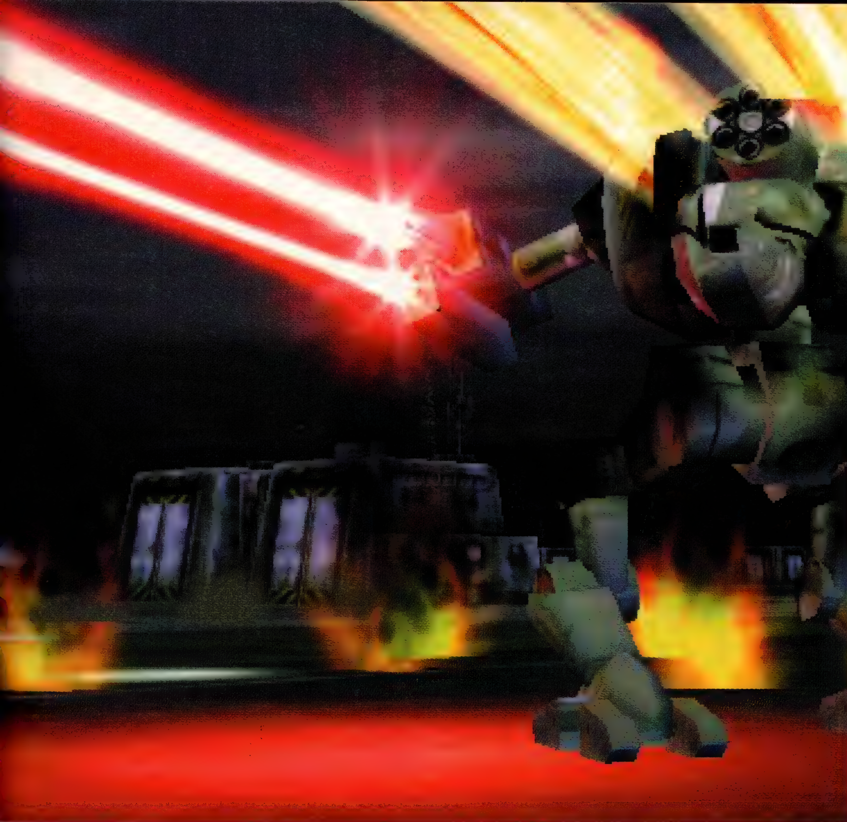
Genre: Actionstrategi

Beräknat Systemkrav: PII 266, 32 Mb RAM, 3D-kort

Web: www.microsoft.com/games

Releasedatum: Jul

Värt att notera: Robotarna är större, blankare och mer skjutglada än någonsin.



manager för piloterna när du hjälper dem att nå sin fulla potential genom ett erfarenhetssystem. Du leder dina trupper genom trettio uppdrag på 15 kartor, inklusive sådana roliga saker som en massiv missilstrid med ett Battleship och stormningen av ett palats.

Slutligen finns det 21 Mechs att välja på, inklusive sex stycken som är helt nya. Du kan lägga ner timmar på att utrusta dina plåtmonster med unika vapen, projektilavvisande pansar och sensorer. Det finns också ett ökat antal indirekta vapen som gör att understödjande eld spelar en större roll i striderna. Som krydda på denna redan smakfulla anrättning finns det en hel rad av olika multilplayerstilar att behärska. Nu är det dags för alla att börja polera sina Mech-kostymer. Det är dags att dra ut i krig igen. PCG

FRED, KÄRLEK OCH GRANATKASTARE



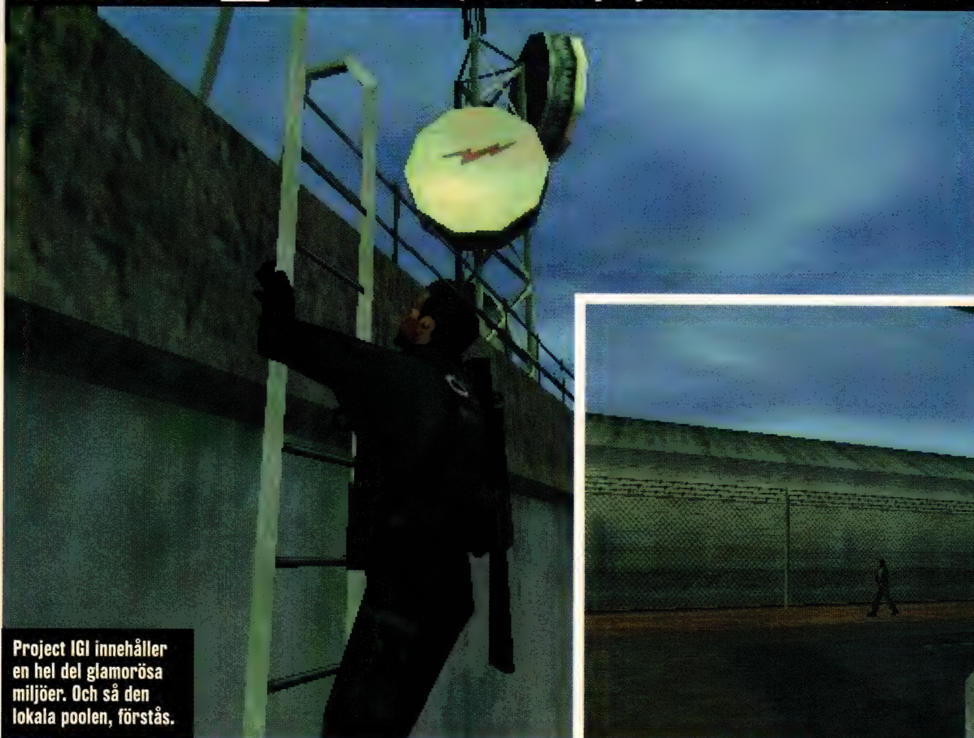
Okej. Egentligen handlar detta inte om *Mechwarrior 4*, men det är ändå värt att nämna. Varje år anordnar Microsoft Gamestock, som vi har nämnt tidigare. Låt oss citera lite från deras annonsering: "Aquarius era gryr med Microsoft Games medan fred, kärlek och spel återigen dominerar scenen i Gamestock 2000." Låt oss nu titta på innehållet i spelen: bilar som kraschar med varandra; robotar som förstör byggnader; rymdskepp som utplånar världar. En klar avsaknad av pannband och haschrökning således. Gamestock? Gamevietnam snarare.

PROJECT IGI

Hårda spioner är vi allihopa, allihopa... **Av KIERON GILLEN**



DETTA HAR HÄNT... **<<** Spelet var en nyhet för ett gäng nummer sedan.



Project IGI innehåller en hel del glamorösa miljöer. Och så den lokala poolen, förstås.





Du väljer själv hur du vill ta dig an ett problem, men du måste även själv ta dig ur knipan som kan uppstå.

DE senaste förvecklingarna i världen torde ha fått dig att undra över både det ena och det andra, men om du mot förmodan är uppväxt bakom ett element, så kan vi berätta följande: regeringar är inte snälla. När de inte letar syndabockar bland den egna befolkningen så planterar de hemliga agenter med uppdrag att eliminera alla som inte tycker som sagda regering. Helt makalöst. Och än mer makalöst skulle det vara om hela grejen inte var så otroligt cool. Jag menar... med rätt att döda. Häftigt, eller hur?

Spionspelen växer upp som svampar ur myllan, och *Project IGI* ser ut att kunna bli giftigare än de flesta. Det beskrivs bäst som en blandning mellan *GoldenEye*, *Thief* och *Metal Gear Solid*, och du får ikläda dig rollen som superspion. Ditt namn? Ehh, Jones, faktiskt. Inte så påhittigt, men killen är ändå himla cool.

Thief-influenserna i spelet var framträdande i de nivåer som vi fick kika på. En militärbas, med en mängd vakter och säkerhetsanordningar, till exempel. Och denna ska du ta dig in i, vilket är lättare sagt än gjort. En helt öppen historia, där vägarna är lika många som problemen. Denna fria form torde göra *IGI* till ett spel man kan köra om ett antal gånger. Till din hjälp har du ett antal föremål, från kikare till spionsatellit.



Övervakningskameror, som de i *System Shock 2*, dyker också upp här och var. Om fi får syn på dig så blir allt med ens mycket svårare. När man demonstrerade spelet för oss fick vi se en trio helikoptrar som jagade vår Bond-kopia utan pardon.

Grafikmotorn är en väldigt intressant historia. Istället för att använda begränsade ytor ställs man ofta inför stora öppna vidder. Händelserna koncentreras visserligen till mitten av området, men öppenheten ger en känsla av realism och djup som vi inte sett förut. Miljön används även för att på ett annor-

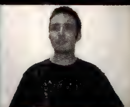


PROJECT IGI I KORTHET

Utgivare: Eidos
Utvecklare: Interloop Studios
Genre: FPS
Beräknat Systemkrav: PII 266, 32Mb RAM, 3D-kort
Releasedatum: Juni
Värt att notera: Paranoia och agenter är något som alltid kommer sälja, och det blir liksom aldrig tråkigt.

Jones kommer att kunna utforska enorma miljöer.

MED EGNA ORD



Andrew Wenslev, projektledare för *Project IGI*, talar med PCG.

PCG: Kan du med 20 ord beskriva varför vi ska hetsa upp oss över *Project IGI*?

Det är helt otroligt. Den ultimata tänkar-shootern - tänk dig in, och skjut dig ut.

Vilket element i spelet är du mest nöjd med?

Spionsatelliten, men vapnen och hur de uppför sig kommer på en stark andraplats.

Vilka spel har ni inspirerats av?

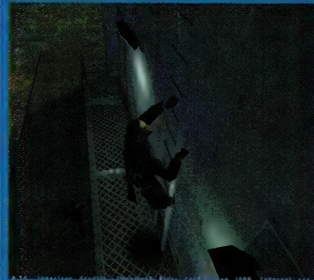
GoldenEye, *Quake*, *HAD*, *Metal Gear Solid*

Vad gör ni när spelet är klart?

Börjar på nästa.

ACTION OCH DRAMA

Vilken sorts hemlig agent kan inte utföra en massa vansinniga manövrer? En risig sådan, så klart. Således är det bra att Jones kan interagera med föremål på ett djupare plan än att bara skjuta sönder dem. När action-ikonen dyker upp, gör ett snabbt tangentryck att vår huvudperson tar sig an uppgiften. En mätare visar hur lång tid handlingen kommer att ta, precis som i *Rainbow Six* och *Swat 3*.



Vill man palla äpplen måste man kunna klättra.



Vill man till finkan så måste man begå brott.



Vi är inte riktigt säkra på vad han hade gjort, men han kommer i alla fall inte att göra det igen.

lunda sätt ge krydda åt en del av uppdragen. Till skillnad från de falska bakgrunderna i exempelvis tågnivån i *Soldier Of Fortune* (det var en slinga av bilder), ser vi i *IGI* äkta vidder när vi dundrar fram med ett frakttåg. Eftersom välden som man färdas i är realistiskt modellerad, rusar dieselbesten fram, krängandes och svängandes, på ett extremt naturtroget sätt. Vi var mäkta imponerade. Vi är lovade att man ska kunna hoppa mellan olika vagnar på ett sätt som tidigare endast skådats i filmer. Yummy!

Det är mycket kvar att göra på *Project IGI* - särskilt vad gäller den artificiella intelligensen - men vi tror knappast att det blir sämre när det väl dyker upp framåt sommaren. Håll utkik efter en recension. PCG

BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN

Stor koloss som kommer så saaakteeeliiiga.

Av **JOAKIM BENNET**

DETTA HAR HÄNT... << *BG II* var På Gång i PCG 36.



Fram på småtimmarna tänker ingen längre på vett och etikett.

DEN SPINNER SOM EN KATT

Motorn i *BG II* är en kär gammal vän. Infinity heter den, och har i och med detta spel fått en ordentlig ansiktslyftning. Spelet körs nu som bäst i en upplösning på 800x600, till skillnad från BG:s 640x480. Inofficiellt kan man köra med upplösning så hög som 2048x1568, men proportionerna och gränssnittet kan bli lidande. Den högre upplösningen för i alla fall med sig att scenerna blir lättare att överblicka, då du ser mer av kartan, samtidigt som detaljerna blir klarare. Vidare finns det 3D-stöd via OpenGL för en del effekter. Tänk genomskinlighet och alpha-blending. Inte illa.



DET episka äventyret om gudasonen som kom att få hela världens öde i sina händer fortsätter i och med detta spel från RPG-mästarna Bioware och Interplay. Trots den storstilade finalen i *Baldur's Gate* är allt nämligen inte frid och fröjd i Forgotten Realms.

Baldur's Gate slutade ju med att du besegrade Sarevok, din onde halvbror som försökte bli gud och på så sätt följa i er fars spår. I *Shadows Of Amn* spinner handlingen vidare på detta tema, men det är först i spelets tredje kapitel som det faktiskt står klart vad som förväntas av dig. I början av det första kapitlet vaknar din karaktär (som du kan föra över från *BG* eller *Tales*, eller skapa i början av spelet) upp i ett fängelse någonstans i Amns huvudstad, Athkatla. I närheten kan du se Minsc, Imoen och Jaheira, några av dina vänner från äventyren runt staden Baldur's Gate. Ditt första uppdrag blir att befria dessa och ta reda på vilka det egentligen är som fångat in dig, och varför. Att det inte är stadsmakten står klart. Allt eftersom du tar dig fram genom äventyret växer den stora handlingen fram.

Shadows Of Amn är inte lika stort som *BG*, men då talar jag bara om faktisk spelyta. De stora tomma skogarna är nämligen borta, och i deras ställe finns befolkade områden som bara väntar på att du ska komma dit och vända på varenda sten. Spelet kommer att ta över 100 timmar att slutföra, och bara huvudhandlingen tar upp 50 av dessa. Gott om småäventyr, alltså, vilka kan te sig radikalt annorlunda beroende på vilken klass din karaktär har.

Nya klasser inkluderar bland annat Munken, och de redan existerande har fått en hel drös underklasser, eller "kits", som du kan välja mellan. Beroende på klass så kommer spelaren att kunna få tillgång till så kallade "Strongholds", fästningar eller annat som de faktiskt äger, och som måste skötas om under spelets gång.

Motståndare kommer också i alla former och storlekar; det finns runt 130 unika monster, att jämföras med *Baldur's Gates* 60. Dessa kan göras rejält stora genom att man sätter ihop flera bitmappar bestående av 512x512 pixlar. Drakar, tänker ju alla då, men detta är fortfarande obekräftat. Men visst vore det myspys? NPC:s som kan följa med på dina äventyr finns det givetvis också, och trots att de bara är 15 stycken lär de bli långt mer intressanta än i *BG*, tack vara att var och en av dem har lika mycket scripts som alla de 25 NPC:na från *Baldur's Gate*. Sammanlagt finns det 1800 karaktärer i spelet (exklusive monster) vilket är 600 mer än i *BG*.

Stort blir större, och själv kan jag knappt vänta på att få möta dessa. Men nu får jag inte skriva mer, Sköld sitter och hytter med näven.

"SAMMANLAGT FINNS DET 1800 KARAKTÄRER I SPELET (EXKLUSIVE MONSTER)."



"Grr" sade Beholdern, och kastade röda badbollar på äventyrarna.

BG II I KORTHET

Utgivare: Interplay
Utvecklare: Bioware
Genre: RPG
Beräknat Systemkrav: P200, 64Mb RAM
Releasedatum: Hösten 2000
Värt att notera: Ser ut att bli det största, mäktigaste, mest episka och underhållande CRPG:et någonsin. *Baldur's Gate* i bredbandsversion, om du så vill.

ICEWIND DALE

Mer våld i tomteland.

Av JOAKIM BENNET

DETTA HAR HÄNT... << *Icewind Dale* var en Nyhet i PCG nummer 34.

Det radioaktiva höet gjorde att Rosas avföring såg lite konstig ut.

Killen med den röda rockringen var störst, och brukade således reta de andra.

OKEJ, ingressen må vara lite krystad, men det ligger ändå något i den. *Icewind Dale*, Interplays nästa RPG-outing efter *Planescape*, kommer att bli en betydligt stökigare upplevelse än *Baldur's Gate*.

Man kan säga att spelet är lite back to basics i RPG-sammanhang. I tidernas begynnelse handlade nämligen Dungeons&Dragons mycket om att utforska enorma grottssystem, kötta ihjäl allt man stötte på, och samla på sig så mycket skatter som möjligt. Black Isle vet att många rollspelare fortfarande gillar denna spelstil, och att de tycker det kan bli tradigt med de stora, episka äventyren med all dess dialog och storslagenhet. Entré *Icewind Dale*, alltså. Ett spel som tar plats i och under just Icewind Dale, i Forgotten Realms nordvästra regioner (norr om Baldur's Gate). Enorma snöklädda vidder med bosättningen Ten Towns som naturligt centrum, och den massiva bergskedjan Spine of the World är som gjorda för lite tunneldykande och ruinplundrande.

Till skillnad från *BG* så skapar du i *ID* hela din äventyrargrupp från början. Handlingen, som inte har något att göra med den i *BG*, kretsar inte runt en specifik karaktär, utan runt gruppen som sådan.

Gruppen kan innehålla upp till 6 olika figurer. Karaktärerna börjar från noll, och kan avancera upp till nivå 14-18. Denna uppbyggnad innebär att det inte kommer att finnas NPC:s som kan ansluta sig till ditt gäng, men BIS lovar att det finns gott om dem i alla fall. För interagerandets skull, så att säga. Det hela är också så gott som linjärt, för att ytterligare lägga tyngden på just striderna och utforskandet. Chris Parker, spelets producent, förklarar: "Själva utforskandet är inte så öppet och slumpmässigt i *Icewind Dale*, då de flesta av dialogerna och uppdragen relaterar till huvudhandlingen."

"DE 60-80 SPELTIMMARNA KOMMER ATT SE 12 OLIKA UNIKA MILJÖER."

Inga knasuppdrag som för dig till underliga platser på andra sidan världen, alltså. De 60-80 speltimmarna kommer att se 12 olika unika miljöer med upp till 50 olika grottnivåer och markområden att härja runt i, inklusive vulkaniska områden, glaciärer, ett dvärgacitadell, ruinerna efter en alvbosättning. Allt beskådas i 640x480, med fler stöd för 3D (OpenGL) hos en del effekter. Mumma.

Nästa gång ni läser om *ID* så blir det i recensionsform. 

MONSTRO?

Forgotten Realms kryllar som bekant av monster. Monster i alla tänkbara storlekar; monster med päls, utan päls, med simhud, huggtänder, utan mun, horn, glosögon och så vidare. I *Icewind Dale* kommer varelserna att kunna bli enormt mycket större än i *BG*, tack vare att animationerna nu ökats till 255x255 pixlar, vilka kan sättas ihop för att skapa större varelser. Monster-AI:n har också förbättrats, och de har nu möjlighet att patrullera ett visst område. Hugaligen. Vem minns inte Cykloperna från R.A. Salvatores fantasytrilogi "The Chrystal Shard"... Apropå The Chrystal Shard kan nämnas att allas vår Drizzt Do'Urden INTE kommer att vara med i spelet, då det hela utspelas 16 år innan den melankoliska Drowen gjorde sin storslagna entré i Forgotten Realms. Och nej, ingen Wulfgar heller. Tyvärr. Och ingen Cattie Brie. Arrgh!

ICEWIND DALE I KORTHET

Utgivare: Interplay
Utvecklare: Black Isle Studios
Genre: RPG
Beräknat Systemkrav: P200, 32Mb RAM
Releasedatum: Maj/juni
Värt att notera: Allt Forgotten Realms-material från Interplay är gott. Så även detta.

X-COM: ALLIANCE

Nummer fem lever fortfarande - men sitt inte uppe och vänta på det.

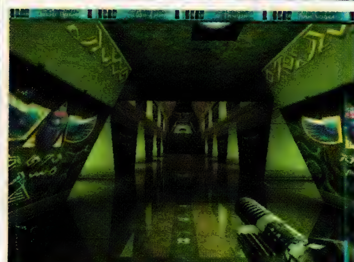
Av MATTHEW PIERCE

DETTA HAR HÄNT...  **Vi skrev senast om *X-COM: Alliance* i nummer 38.**



Unreal-motorn har förändrats till oigenkännlighet.









Det är bäst att skicka fram dina hårdaste killar, medan du håller dig i säkerhet...

X-COM: ALLIANCE I KORTHET

Utgivare: Hasbro

Utvecklare: MicroProse

Beräknat Systemkrav: P233, 32 Mb RAM

Web: www.hasbro interactive.com

Releasedatum: Sommaren 2000

Värt att notera: En gruppbaserad FPS med enorm grafik utöver *X-COM*-spelens goda rykte.

SPELutveckling är sällan en smidig process, men få titlar kan sägas ha en så ojämn historia som den femte i den legendariska *X-COM*-serien. Nu när *Alliance* är över ett år försenat kan vi lätta din oro med att det fortfarande är under utveckling - men det är långt kvar till färdigt spel. Än så länge har det lyckats undkomma nedläggning, vilket drabbade det besläktade *X-COM: Genesis*. Frågan kvarstår dock: hur länge kommer utgivaren Hasbro tolerera dröjsmål?

Svar: länge till. Det är lätt att förstå deras tålamod när man har bevittnat *Alliance* i första hand - vilket vi lyckades med denna månad tack vare Hasbros visning i USA. Geoff Crammonds *F1 Grand Prix 3* må ha dragit den stora publiken, men det var det "försvunna" *X-COM*-spelet som fick action- och strategifansen att kippa efter andan.

Efter att ha blivit förvarnade om att spelet fortfarande var ofullbordat och instabilt, kom demonstrationen som en trevlig överraskning som gav en antydning om att det kan bli en av de stora utmanarna i år - förutsatt att det släpps i sommar som utlovat.

Strikt sett är det svårt att försvara *Alliance* försening - särskilt som det inte är mycket i spelets design som har ändrats. Med det sagt, så är det få som hittills insett hur ambitiöst spelet är - och alltid har varit. Jo, det använder *Unreal*-motorn (sedan den uppgraderades till oigenkännlighet) och precis som det kommande *Hired Guns* erbjuder det simultan kontroll av var och en av de fyra medlemmarna i teamet.



Bortsett från detta så demonstrerade förhandsvisningen för första gången hur otroligt snyggt animationssystemet är. Ett fullt skelettsystem (av samma typ som id skippade i *Quake III Arena* i sista stund) kombinerat med



Äntligen är navigationskartan tillbaka.



Animationerna (inklusive den här granatkastningen) är alla häpnadsväckande mjuka.



MED EGNA ORD



Chris Clark från X-COM Alliance-teamet tar bladet från munnen.

PCG: Varför ska vi vara upphetsade över *X-COM Alliance?*

Vi försöker skapa en av de bästa produkterna för 2000. Spelarna förtjänar inget mindre än så.

PCG: Vilken detalj i spelet är du mest nöjd med hittills?

AI:n, talet och rörelsesystemet.

PCG: Vilka spel har inspirerat dig?

M.U.L.E., Civilization, de tidiga *X-COM*-spelen, *Doom*, *Half-Life*, *Rip Off*, *Defender* och många andra.

PCG: Vad är det första du kommer att göra när ni har avslutat *X-COM Alliance?*

Ta semester!

"DE MEST SPEKTAKULÄRA KARAKTÄRSRÖRELSER SOM SETTS I ETT SPEL."

ett enormt antal separata rörelser skapar de mest spektakulära karaktärsrörelser som setts i ett spel. Bara *Team Fortress 2* verkar kunna komma nära i det avseendet.

Dessa motion capture-rörelser är inte bara för syns skull utan förser dig också med visuella ledtrådar om hur din grupp mår och kan förmedla subtil information om omgivningen.

Om du till exempel leder din grupp framåt i högt tempo kommer du snart att se att de blir trötta. Ignorera den sammanhangskänsliga dialogen ("I really need a rest, sir") och du kan orsaka en sänkning av dina gruppmedlemmars träffsäkerhet, de kan snubbla och tappa sina vapen eller helt enkelt falla ihop utmattade.

Ordersystemet har raffinerats också, vilket resulterat i en metod som bara kräver att du markerar din karaktär och sedan klickar någon annanstans i 3D-miljön för att skicka iväg dem. Även om det är viktigt att du håller din grupp så säker som möjligt, så kan du förlora karaktärer utan att Game Over blinkar på skärmen; de enda karaktärer som krävs för att du ska lyckas med ett uppdrag är de som har de färdigheter som krävs för uppdraget. Om dessa också skulle stryka med så gör forskningsträdet att du kan träna upp andra karaktärer.

Ett välbekant dra-och-släpp-gränssnitt gör att du kan utrusta din grupp med 16 konventionella vapen (som pistol, lasergevär, sprängladdningar etc.) på ett enkelt sätt, medan de mer avancerade vapnen som fusionspistol och psi-krafter också kan användas på dina sectoid-fiender.

Faktum är att det ser fantastiskt ut. Dock ska det sägas att en sommarrelease verkar lika blint optimistiskt som Jocke på Sloppy's en lördagkväll. Trots detta hoppas vi att det går vägen (och det gäller spelet också). PCG

STARSHIP TROOPERS



MicroProse siktar på att göra AI:n i *Alliance* den mest realistiska som skådats. Så här ska de lyckas:

Precis som i originaltrilogin så utgör dina trupper kärnan i *Alliance*. Din grupp bestående av 12 personer är begåvade med över 200 talade repliker och 300 individuella animationstyper, liksom unika personligheter, kampstilar och kunskaper. Egenskaper i konstant förändring som stridsmoral, mod och utmattning påverkar dina karaktärers pretationsförmåga, vilket innebär att paranoida gruppmedlemmar kan attackera allierade ascidier, rädda medlemmar kanske vägrar utforska kusliga områden och arga medlemmar kan tappa kontrollen. Taktiskt sett liknar MicroProse AI:n vid *SWAT3*:s, där avancerade manövrar är nödvändigt för att överlista både scriptade och slumpmässiga möten med aliens.

I LEJONETS KULA

AV STEVE JACKSON

Nu när mycket av arbetet med *Black & Whites* spelmotor nästan är färdigt är det upp till programmerarna och designerna att fixa handlingen, uppgifterna och händelserna som styr spelet. Författaren James Leach har scriptat spelets utförliga dialoger och bestämt de utmaningar som finns i singlespelet. Han är otroligt erfaren, då han var redaktör för tidningen SNES Superplay innan han började med projekt som *Syndicate Wars, Theme Hospital* och *Dungeon Keeper* på Bullfrog.

James skrev för ett tag sedan den här rapporten om hur världen Eden utvecklades. Här beskrivs bland annat vilken otrolig detaljrikedom som spelare kan förvänta sig av det färdiga spelet.

"Världen Eden som *Black & White* utspelas i är den mest komplexa värld som någonsin har skådats i ett spel. För två år sedan bestämde vi oss för att uppnå det omöjliga. Vi ville ha otrolig precision, fantastisk detaljrikedom, fullt onlinestöd och till och med ett vädersystem som skulle spegla vad som händer i verkligheten (genom att ladda ner väderinformation från Internet). Vi ville ha snö på taken, översvämningar och skarpt solljus. I slutändan fick vi med nästan alltihop."

"Efter många och långa diskussioner om hur Eden skulle se ut, lyckades vi ta fram ett fullt roterbart 3D-landskap där man snabbt kan zooma in från en hög höjd. Om du kollar ner i en tunna ser du ett äpple; om du undersöker det ser du en mask som glatt äter sig igenom det. En isometrisk testbed visade vad som gick att göra, så vi fick precis de landskap och den kontroll vi ville ha.".

"Först togs ett enkelt landskap fram, med stora grässlätter. Sedan kom zoom- och navigeringssystemen. När det var implementerat, lade vi till moln och vädereffekter. De är inte portade från verkligheten, men är modellerade på riktiga vädersystem, och ser fantastiska ut. Moln bildas, och gör så att det blir mörkt och börjar regna. Solen bryter fram och gör så att folket plågas i hettan. Vädret är inte bara implementerat visuellt, utan har även effekt på stammarna i *Black & White*. Om regnet börjar vräka ner, kommer folk att springa hem för att ta skydd."

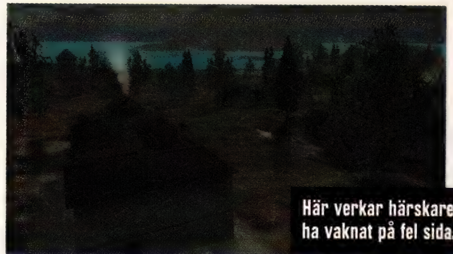
"Sedan byggde vi in nätter och dagar. De är inte i realtid, men det känns som att de för med sig en realistisk och övertygande känsla av att tiden går. Utan dag och natt skulle det vara svårt att få en uppfattning om tiden. Till sist lade vi in föremål i landskapet. Byggnader, träd, människor och annat gör att kartan förvandlas till en riktig spelvärld. Det är de här inslagen som kan ge liv åt världen. De kräver även mycket minne och processorkraft, så programmerarna fick vara noga med att inte det visuella gick ut över spelhastigheten. Lite avancerade beräkningar gjorde så att det inte saktar ner alltför mycket när det händer många saker samtidigt."

"Det var också viktigt att göra det snabbt och enkelt att färdas och navigera i världen. Nu är det inte bara enkelt, utan även intuitivt. Man använder nästan enbart musen. När det var avklarat, var nästa uppgift att lägga till "riktig fysik." Det här var lite svårare - det är otroligt vanskligt att simulera verkligheten. Det är dock inte omöjligt. När föremål kolliderar eller flyttas, reagerar de enligt fysiken lagar. Allt från människor till stenar och träd uppför sig på det här sättet. Och ja, ibland känner man verkligen för att ändra på allt det!"

"Man kan interagera med i stort sett allt på ön, så allt måste ha korrekt fysik. Om du vill kan du vara en sorts gud som kastar saker omkring dig - människor och föremål kan slängas, kastas och studsa. Oavsett om du gör det för att det är kul eller för att du vill lära dina undersåtar en läxa, beter sig föremål precis som man kan förvänta sig."

"Den korrekta fysiken, tillsammans med den snabba zoommöjligheten gav teamet en chans att lägga med större detaljrikedom i varje del av kartan. Lite smart kodande innebar faktiskt att det blev möjligt för världen att återskapa och förändra sig själv, beroende på vad du som allsmäktig hittar på. Om du som din stams gud till exempel bestämmer dig för att styra med en järnhand påverkar det inte enbart ditt folks sätt att se på dig, utan det förändrar även utseendet på den ö de bor på. Träden blir mer förvridna, klipporna blir mer kantiga och fälten ser mer slitna ut. Himlen kommer också att bli röd och mörka skuggor kommer att glida framför solen - till och med mitt på dagen. Hela platsen kommer att se mer ondskefull ut. Du kan inte förändra landskapet så här själv - det påverkas av ditt spelsätt."

"Samtidigt som du håller på och utforskar, lever stammarna sina egna liv. Det finns åtta vitt skilda folk. Vem du kontrollerar, hur du behandlar dem och hur du förhåller dig till de sju andra folken är väldigt viktigt för hur du ska lyckas i spelet."



Här verkar härskaren ha vaknat på fel sida.





Nordens största webshop för spel.

nordic games

24 timmars leverans
2 års garanti

Nyheter

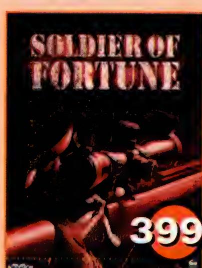


Shogun Total War



Starlancer

Ordinarie



Soldier of Fortune



Messiah



Star Wars Force Commander

Colin McRae Rally 2	349
Croc 2	299
Daikatana	399
Dino Crisis	369
Gunship	349
Icewind Dale	369
Imperium Galactica 2	369
Lemmings Revolution	349
MDK 2	369
Messiah	349
Motocross Madness 2.0	399
Rally Masters	349
Rogue Spear: Urban Operations	249
Simon the Sorcerer 3D	399
SWAT 3 Mission Pack	249
Ultima Online Renaissance	189
Age of Empire 2	399
Agharta	369
Army Men Toys in Space	349
Aztekerna	399
Battlezone 2	399
F1 2000 EA	399
Final Fantasy 8	399
Interstate 82	399
Might and Magic 8: Day of the	349
Need for Speed 5: Porsche	399
Nox	369
Quake 3 Arena	399
Roll Cage Stage 2	349
Septerra Core	369
Sims	399
Slave Zero	349
Star Trek Armada	399
Theme Park World	369
Theocracy	329
Thief 2: The Metal Age	399
Ultima Ascension	369
Unreal Tournament Edition	369
Urban Chaos	399
Wall Street Tycoon	329



Ett parti EA-spel till kanonpriser!
Köp 3 st för 199 kr eller 79 kr/st

Priserna gäller så länge lagret räcker då partiet är begränsat, så först till kvarn...

Alpha Centauri
Deadlock 2
Dune 2000
Dungeon Keeper
DK -Deeper Dungeons
F-15
FA Premier League Manager
FIFA 98
FIFA 99
Fighters Antholgy (Janes)
Future Cop
Israeli Airforce (Janes)
KKND Xtreme
Lands of Lore 2
Lands of Lore 3
Little Big Adventure
Longbow 2
Madden NFL 99
Motoracer 2
Need for Speed 3
NHL 99
Popolous
Sim City 2000
Super Bike
Test Drive 5
Theme Hospital
Tresspasser
War Games
Warhammer: Dark Omen
WW2 Fighters (Janes)
X Files

Detta är ett urval, ring in för fler titlar.
Samtliga titlar är 2:a sortering vilket innebär att spelen kan ha prislappar från butik osv. Alla har givetvis 2års garanti.

Expansioner



C&C Tiberian Sun: Firestorm

C&C Tiberian Sun: Firestorm	229
Grand Theft Auto London	149
Half Life Opposing Force	249
Heroes 3: Armageddons Blade	249
Hidden and Dangerous: Fight for Freedom	199
Links 2000: 10 Extra Courses	249
Settlers 3: Quest of the Amazons	249

Spelpaket



Commandos Ammo Pack

Behind enemy lines + Beyond the call of Duty

Alpha Centauri + Alien Crossfi	299
Baldurs Gate Double P	329
Burn Rubber	299
C&C World W Warfare	399
Half Life Generations	349
Heroes 3: Shadow of Death	399
Heroes M&M 3 Doub P	349
Hidden and Dangerous + Spec Ops 2	349
Worms Collection	399

Tillbehör



Ferrari Shock 2 Force Wheel

En mycket kvalitativ Force Feedback ratt

3Dfx Voodoo 3 2000 PCI 16mb	1195
3Dfx Voodoo 3 3500 AGP TV-Tune	2795
CL 4Point Surround Speakers	849
CL Geforce 256 Pro	2999
Sidewinder	
HK Game Pad Pro	449
HK Gamepad PC	349
JS Force Feedback P	1199
Ratt Force Feedbac	1299

DVD Reg 2



DVD PDV-10

Codefree DVD-spelare i samma storlek som ett DVD-fodral

Analyze This	199
Das Boot	249
Dum Dummare	199
Ed TV	229
Eyes wide shut	199
Face Off	199
Happy Gilmore	249
Mumien	249
Notting Hill	249
Starship Troopers	199
Wild Wild West	199

butiker



Örebro, Marieberg Köpcentrum
Öppet: Var 10-20 lör 10-17 sön 11-17

Borlänge Kupolen Köpcentrum
Öppet: Var 10-20 lör 10-17 sön 11-17

Halmstad D. Kristina Passagen
Öppet: Vard 10-18,30 lör 10-16

Karlstad, Ö:a Torgg 15
Öppet: Vard 11-18 lörd 11-15

Linköping, Storg 54
Öppet: Vard 11-18 lörd 11-15

Gävle, Winn Gallerian
Öppet: Vard 10-19 lörd 10-15

Reservation för prisändringar. Porto tillkommer, 68-120 kr, vg se vår hemsida - www.nordicgames.com - för komplett köpinformation.

Beställ via telefon, fax eller internet. Våra telefontider är vardagar 10-18
Tel 054-22 20 00 Fax 054-22 20 22 • www.nordicgames.com

SVENSKA OFFICIELLA PC GAMER

TOPPLISTA

På den första årliga svenska spelgalan kammade Konamis *Metal Gear Solid* hem två av de tyngre utmärkelserna, Bästa actionspel och Årets bästa spel. Att det var välförtjänt visar inte minst att *MGS* ett år efter att det släpptes fortfarande håller sig kvar på topplistan. Ett spel som förmodligen ligger bra till för titeln Bästa bilspel nästa år är månadens ohotade etta. *Rally Masters* från svenska Digital Illusions visar verkligen var skåpet ska stå. Electronic Arts *F1 2000* nådde däremot inte riktigt fram till Pole Position utan får stå undan för bland annat *Soldier of Fortune*. Det är för övrigt vårkänslor i luften och flera intressanta titlar är på väg att vakna ur vinterdvalan. Lagom till sommaren och semestern kommer exempelvis *Ground Control* från svenska Massive Entertainment. **Gustav Hultman**

ingo se

	Titel	Format/utgivare
1.	Rally Masters: Race of Champions	Infogrames PC
2.	The Sims	EA Nordic AB PC
3.	Soldier of Fortune	IQ Media PC
4.	Polis 2	Visionpark PC
5.	F1 2000	EA Nordic AB PC
6.	Half-Life: Generation	IQ Media PC
7.	Star Wars: Force Commander	IQ Media PC
8.	Crazy Taxi	BRIO DC
9.	Resident Evil 3: Nemisis	Egmont AB PSX
10.	Command & Conquer: Tiberian Sun	EA Nordic AB PC

TOPP 10 PC-CD

1.	Rally Masters: Race of Champions	Infogrames PC
2.	The Sims	EA Nordic PC
3.	Soldier of Fortune	IQ Media PC
4.	Polis 2	Visionpark PC
5.	F1 2000	EA Nordic PC
6.	Half-Life: Generation	IQ Media PC
7.	Star Wars: Force Commander	IQ Media PC
8.	Command & Conquer: Tiberian Sun	EA Nordic PC
9.	Farao	IQ Media PC
10.	Age of Empires 2: Age of Kings	SMG PC

TOPP 10 KONSOL

1.	Crazy Taxi	BRIO DC
2.	Resident Evil 3: Nemisis	Egmont PSX
3.	Toy Story 2 Actionspel	Bonnier Multimedia DC
4.	Soul Calibur	BRIO DC
5.	Gran Turismo 2	Egmont PSX
6.	Metal Gear Solid	Konami PSX
7.	Tomb Raider 4: The Last Revelation	BRIO DC
8.	Grandia	UBI Soft PSX
9.	Rayman 2	UBI Soft DC
10.	Resident Evil: Survivor	Egmont PSX

SVENSKA PC GAMER

RECENSIONER

Banzai!

Det är väl tveksamt om samurajerna i 1500-talets Japan använde just det stridsropet när de gick till anfall, men det gick hett till i vilket fall som helst. Egentligen är det märkligt att ingen tidigare kommit på idén att göra ett strategispel om denna fascinerande epok i Japans historia, men nu har vi i alla fall *Shogun: Total War* som spelar ut de gamla feodalherrarnas arméer mot varandra i Månadens Spel.



Alla som tittade på TV-serien Shogun i späd ålder vet hur spännande den gamla japanska kulturen är och Akira Kurosawas filmer har förstås förstärkt det intrycket hos många. Diplomati, strategi och taktik vävs ihop till en sann upplevelse som fordrar total uppmärksamhet för att du ska nå framgång. Sedan en tid tillbaka dricker vi bara sake på redaktionen och hedrar varandra med små téceremonier när tillfälle ges. *Shogun: Total War* är vårens vinnare i strategigenren.

Andra glädjeämnen finns förstås också denna månad; *Thief II: The Metal Age* är ett av dem. Inte för att det är ett helt nytt spel utan snarare en begåvad uppföljare till ett redan väldigt bra spel. Världen betraktas fortfarande genom Garretts ögon och det är fortfarande en lika mörk värld som möter oss, både bokstavligt och bildligt talat. Teknikens influens är starkare i *The Metal Age* (låter som en hårdrocksplatta från 80-talet), fienderna mer skrämmande och en del fiffiga vapen har tillkommit. I övrigt är det behagligt välbekant. Genren bilspel får sin beskärda del av uppmärksamhet även denna månad i och med det extremt schyssta *Need For Speed: Porsche 2000*; EA har sitt på det torra även på det här området. Snabba bilar av märket Porsche får vi leka med och dessutom tävla om pengar, uppgraderingar och bästa resultatet. Som vanligt är fartkänslan på topp, även om det kan vara hälsosamt att dra ner lite på detaljnivån. Detta är vad vi bjussar på den här gången men nästa månad är vi givetvis tillbaka med nya fräscha recensioner. Hej så länge.

ANDERS BJÖRLIN

RECENSIONER DETTA NUMMER

PC GAMERS BETYGSSYSTEM

För att sätta betyg på del spel vi recenserar använder vi det rättvisa och tillförlitliga procentsystemet. Som alltid.

90%+
Ett spel som förtjänar att spelas varje dag för all framtid. Detta är ett spel där utvecklarna bemödat sig om att verkligen göra ett spel som är roligt att spela och inte bara är snyggt, har snygg förpackning, en fet reklamkampanj i ryggen eller har hastats ihop för att tjäna snabba stålar. Så enkelt är det.

85%-89%
Ett lysande spel som inte bara är kul att spela utan som också räcker ett bra tag. Alla spel som når upp över 85% får rätten att stolt bära PC Gamers exklusiva emblem Utmärkt Spel i butiker över hela landet.

70%-84%
Detta är ett bra spel som du kommer att ha mycket kul med framöver. Valuta för pengarna, fyra stjärnor om du så vill. Ett bra köp helt enkelt.

50-69%
Inget märkvärdigt egentligen, men kan ändå erbjuda god underhållning i brist på bättre. Det här är trots allt bättre än att plugga, gymnastisera, äta eller hänga framför TV:n.

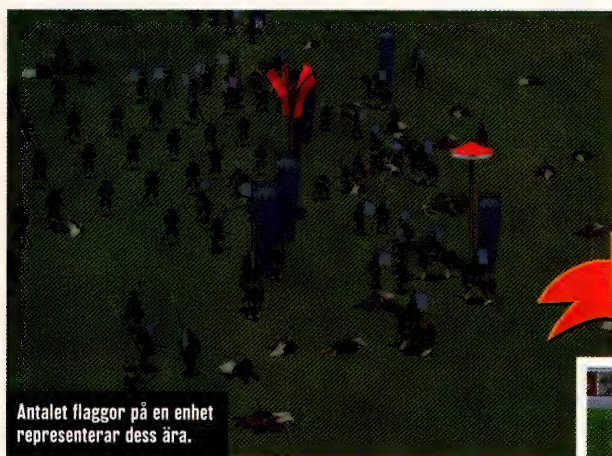
30%-49%
Nä vet du vad. Det här är inte mycket att hänga i granen. Vare sig det beror på sunkig kod, taskig inspiration eller som våra engelska bröder så fint uttrycker det; "general crapness", så bör du avstå från att köpa det här spelet. Undvik.

0%-29%
Nej, nej, nej. Hur kan man ens fundera på att släppa en sån här undermålig produkt? En sann gamer håller sig borta från det här spelet.

GENRE: RTS

SHOGUN: TOTAL WAR

"Således är segern aldrig en upprepning, utan snarare något som ständigt skiftar form och anpassar sig." - Sun Tzu, The Art Of War. Och någon lyssnade.


Antalet flaggor på en enhet representerar dess ära.





Hästskit luktar som bäst i gryningen.

VIKTEN AV KÄRLEK

Det är ju helt naturligt. Vi har det alla inom oss. Fast i *Shogun: Total War* är det lite mer som står på spel. Om din karaktär, Daimyon, skulle dö - antingen i strid eller för en elak Ninjas hand - så är du ute ur spelet. Förutsatt att du inte lyckats få till det med någon som lyckats föda dig en son, det vill säga. Om sonen levt tillräckligt länge för att han ska ses som vuxen, så kan du fortsätta spelet som din egen arvinge.

FÖR lite mer än två tusen år sedan slog en krigarfilosof sig ned i skuggan av ett träd, tankfullt tuggandes på sin fjäderpenna. Och så började han skriva. Boken som sakta formades under hans hand var The Art of War, och Sun Tzus meditationer skulle bli en av hörnstenarna i modern militärteori.

Femtonhundra år senare tog sig denne mans visa tankar en brutal form, då rivaliserande Daimyos kämpade om titeln som Shogun i det feodala Japan. Arméer marscherade. Ninjas smög i lönndom fram genom maktens korridorer. Krutexplosioner hördes för första gången över landets slagfält. Kriget, i alla dess former, fick fria tyglar. Femhundra år senare fick ett spelhus för sig att göra PC-underhållning av detta Totala Krig, genom att samla konfliktens hela spektrum i ett enda spel, laddat med Sun Tzus ord den brutala glamouren hos Sengoku-eran.

Sedan kastar de in en recensent som på något sätt ska förklara hur denna kulturbomb faktiskt fungerar, med fyra futtiga sidor till sitt förfogande. Inte snällt alls.

Så här är det: detta är den sortens spel som borde få utvecklare över hela världen att skamset titta ner i marken, förläget skrapandes med foten. Skamset och förläget för att de inte kom på det själva, alltså. Det är den sortens spel som visar att det inte finns ett ord som "överambitiöst"... bara att det finns de som inte har förmågan att skapa det. Det är den sortens spel som bara kan beskrivas med, ja ni vet, riktigt bra. Det är också den sortens spel som är svårt att beskriva utan att man glider ifrån ämnet. Jag kommer därför att ge en övergriplig beskrivning av det hela i följande stycke.

"Konfliktens hela spektra i ett enda spel."

Medan det finns flera spellägen inkluderade, så är det den stora kampanjen som är fundamentet i *Shogun: Total War*. Här spelar du som en av sju Daimyos under den ovan nämnda eran. I den strategiska sektionen måste du ta hand om din domän, på ett sätt som påminner starkt om management-delen i ett klassiskt turordningsbaserat strategispel. Genom att utnyttja dina begränsade resurser konstruerar du byggnader, förbättrar dina bosättningars produktion, eller hyr soldater och agenter. Dessa arméer kan du sedan förflytta över kartan där du förhoppningsvis slår ner fiender och erövrar territorier. Än så länge hänger du väl med, Daimyo-san?

Detta är givetvis exakt vad som händer i var och varannan *Civilization*-klon






Formationer kan få hela din armé att marschera i ordning.

Bushido

som står att finna i den västra hemisfären. Vad som gör det hela lite mer intressant är att du själv tar kommando över dina trupper när de drabbar samman med fienden. Och detta i full 3D på äkta realtidsmanér. Resultaten av konflikten visas och summeras sedan på översiktskartan, och spelet går vidare. Och det skulle kunna vara det hela. *SKULLE* kunna vara.

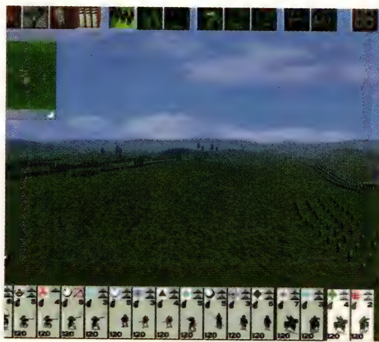
Konceptet är givetvis tilldragande, men det verkar ju inte vara något nytt. Helt klart är att turordningsbaserade spel har använt sig av översiktskartor sedan tidens begynnelse - se bara på det nyligen släppta *Age Of Wonders X-COM*-liknande slag. Likaledes har integrerade realtidsstrider dykt upp då och då, även om de kanske är mer ovanliga. Så vad är det då som gör *Shogun: Total War* så speciellt?

"Osårbarheten finns i jaget, sårbarheten i motståndaren." - Sun Tzu

Shogun: Total War är det första av dessa spel som faktiskt fungerar.

Visst var *Braveheart* originellt och faktiskt riktigt bra, men tiden har utvisat att det var fullt av problem, från de vaga striderna till överkomplexa ekonomimodeller; ett uppsvällt spel som gått över styr, snarare än en äkta syntes. Omvänt så finns det inget som är svullet med *Shogun:* allt finns där av en specifik anledning.


Inte ens i det feodala Japan slapp man hällregn.





Spelets första riktiga bedrift har du antagligen redan tagit del av via demon som vi hade på CD Gamer för några nummer sedan. Jag talar om de extraordinära realtidsstriderna. Det här är det första spelet någonsin som klarar av att inkludera tusentals stridande soldater på skärmen, samtidigt. Naturligtvis skulle det vara hart när omöjligt att kontrollera dem via ett *C&C*-liknade gränssnitt, så trupperna är istället grupperade i enheter som kan organiseras, och omorganiseras, med ett enda klick.

För en gångs skull är formationerna mer än bara snygga att se på. Om en enheter marscherar in under ett massivt pilregn, kan det rädda åtskilliga liv om man byter till en lös formation. Om du ska in i närstrid så kan moralen höjas om soldaterna får gruppera ihop sig lite tätare än vanligt, eller om de antar en kilformation som spränger in i fienden. Alternativt kan man snabbt och enkelt ge order om ett nytt beteende, genom att säga till trupperna att hålla en viss plats, följa upp en attack eller drabba samman med inkommande fiender.

Precis som man kan förvänta sig i ett modernt spel, så interagerar soldaterna som utgör styrkorna i *Shogun* med varandra på ett sätt som liknar sten-sax-påse. Trupper sätts in mot de som kan ses som deras naturliga fiender. De Yari-svingande (spjut för er lekmän) samurajerna ⇨

NÅGRA AV AKTÖRERNA

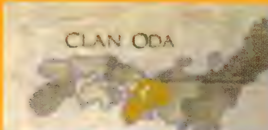
I den stora kampanjen så ställs du inför att välja vilken av sju krigsherrar du vill ikläda dig rollen som. Då Shogun är baserat på en realistisk modell av Japan, så har man inte gjort mycket för att balansera de olika besittningarna. En del har helt enkelt mer land att förfoga över, och andra har större taktiska valmöjligheter. Detta innebär att du höjer svårighetsgraden i spelet genom att byta Daimyo, snarare än att bara höja svårighetsnivån till Difficult. Krig är inte jämlikt, och det är alltid en större glädje att vinna om man slår ur underläge. Här är fem av de tävlande.



UESUGI
Uesugi är baserade i nordöstra Japan, där de har stora och rika ägor - vilka är en riktig pina att försvara. Det stora antalet trupper kan vara till hjälp, och då särskilt bågskyttarna och kavalleriet.



SHIMAZU
Trots att Shimazus land har sett bättre dagar så har de berg som bidrar till ett starkt försvar. Detta är också de förläningar dit portugiserna först anländer, vilket ger en distinkt teknologisk bonus. Bössor, i klarspråk.



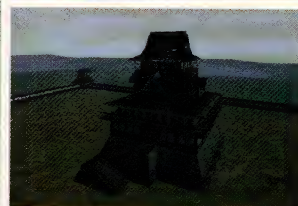
ODA
Det oroliga Oda ligger mitt i händelsernas centrum, och dess innevånare är extremt aggressiva. De är specialiserade på massangrepp med Ashigaru, toppat med krigarmunkar vilka agerar som Bruce Lee på uppåttjack. Hilfe.



MORI
Mori ligger längs den norra kustremsan. Landen är relativt fattiga, så här vänder man sig gärna till religionen för att få styrka. De förblir oftast buddister - vilket innebär att de avvisar krutet - och kan rekrytera billiga kung fu-munkar.



TAKEDA
Klanen Takeda är mäktig, och de är specialister på tungt kavalleri. Deras domän är dock delad vilket är en stor svaghet, och de tvingas att förlita sig på hamnarna för att understödja varandra.



ORENA, KRISTNA HUNDAR

När spelet når år 1543, så börjar portugisiska handelsmän att anlända i Orienten. Så småningom så förs de inför dig där de erbjuder dig sin kunskap om krutillverkning, förutsatt att du konverterar till kristendomen. Om du väljer att gå emot traditionen så kommer en del provinser att börja dra sig bort från dig. Krigarmunkarna kommer att bli särskilt förbittrade.

KRAFTMÄTNING

Så rullar *Shogun: Total War* på din PC

■ Testsystem **P233, 32Mb RAM, inget 3D-kort**



UTSLAG: Ser bra ut. Mjukvaruläget är faktiskt inte så pjåkigt. Om du håller striderna små så flyter det bra.

■ Testsystem **PII 266, 64Mb RAM, Voodoo I (4Mb)**



UTSLAG: 3D-kortet hjälper den svävande kameran, men under stora slag kan det faktiskt hacka en del.

Öva din taktik på mindre arméer, innan du tar dig an de stora.

SEASONS IN THE SUN

Varje vända på den strategiska kartan är likställd med en säsong, med en ny Koku-skörd som väntar på hösten (Koku = ris). Detta betyder att du åtminstone bör överväga när du ska dra igång stora militära kampanjer. Det är lätt att attackera framåt vintern, bara för att finna sina soldater helt insnöade. Vilket inte är så kul.

står sig bättre mot inkommande kavalleri än de med Walzashi (svärd) beväpnade bågskyttarna. Om Yaris skulle försöka ge sig på bågskyttarna skulle de dock förvandlas till nåldynor innan de hunnit halvvägs. Det finns ett stort antal chocktrupper - som krigarmunkarna och No-Dachi-samurajerna (tvåhandssvärd) - vilket komplicerar saker och ting ytterligare.

Precis som Sun Tzu noterade så är landets utformning minst lika viktig som trupperna i en armé. Spelet uppvisar scenerier med vackert böljande konturer, och vikten av att välja rätt slagfält är av yttersta betydelse. Trupper som springer nedför en kulle tar sig fram snabbare än de som springer uppför. Bågskyttar som skjuter från höjder decimerar snabbt trupper som befinner sig nedanför. Enheter som placeras i skydd av en skog kan ses som undangömda och är idealiska för en blixtattack. Samtidigt måste man ta hänsyn till väder och vind, då ett plötsligt ösregn kan få pilar att tunga falla till marken, och då vintern kan göra livet surt för samtliga inblandade.

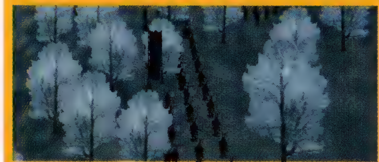
Slutligen har vi truppernas moral, som kanske är viktigare här än i något annat RTS. Viktigare faktiskt än den rena fysiska hälsan. Om en enhet blir överraskad, utflankerad eller helt enkelt känner sig underlägsen, så kan soldaterna vilja lägga benen på ryggen. När paniken sprider sig så öppnas luckor i armén, och en välplacerad stöt från fienden kan då krossa den totalt. Trupper som retirerar i ordning kan även de få panik och den onda cirkeln sluts när dessa flyr bakåt genom formerade enheter, som i sin tur får sänkt moral. En annan sak som kan sänka moralen rejält i fiendelägret är att halshugga deras general. Hehehe.

Så... vad betyder allt detta? Ja, till att börja med så betyder det att Shogun inte känns som något annat RTS på marknaden: inga tank-rusningar, inget frenetiskt byggande eller andra vanliga trender. Men vad mer viktigt är: *Shogun* är det första RTS där du vaktiskt kan använda dig av verklig krigstaktik, istället för den pseudotaktik som hittills synts i spel. Läs The Art of War och tillämpa det du lär dig. Du kommer att vinna.

För sig självt så kan spelet dock te sig

EN TID FÖR HJÄLTAR

Året var 1537. Min huvudarmé marscherade västerut för att erövra den norra kustremsan. Då: katastrof. En serie bondeuppror ledda av Krigarmunkar skar av mina trupper från deras hemland. De har ingenstans att retirera, och Oda samlar ihop sina massiva arméer för ett angrepp. En plan smids snabbt: genom att använda de skogsbeklädda kullarna som skydd, ska armén försöka hålla stånd tillräckligt länge fört att en provisorisk hamn ska kunna upprättas. Hur mycket tid som krävs? Sexton spelrundor. Eller fyra år. Mirakulöst nog så höll de ut. Jag är regent.



Medan bågskyttarna håller fienden borta, gömmer sig No-Dachi i skogen där de väntar på att en flank ska blottas.



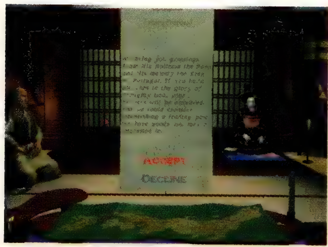
Vid precis rätt ögonblick attackerar de. Genom att koncentrera sitt anfall mot de nervösa Ashiguru orsakar de stor allmän förvirring. Fienden retirerar i oordning.







Slaget om den jättelika tulpanen krävde åtskilliga liv.





När du förföljer dina fiender så ska du inte visa någon pardon. Du vet att brutalitet är den rätta medicinen.

SPIONER ÄR VI ALLIHOPA



De mörka konsterna får man gott om exempel på i spelet, vilket fans av amerikanska B-filmer nog blir glada åt. Du måste nämligen sända in delegationer och Shinobi i ett land för att reka innan armén dyker upp. De förra kan även göra upp pakter och sluta fördrag, vilka - som i verkliga livet - sällan är värda pappret som de skrivits på. Om saker och ting går illa så kan du också ta till skuggkrigarna, för att helt enkelt lönnmörda besvärliga generaler och fiendeagenter. Med andra karaktärer som det kristna prästerskapet och geishorna, bildar detta system en snygg inramning åt spelets egentliga handling.

vara en ganska steril upplevelse. Då det enbart handlar om en formaliserad, realistisk syn på strider - så till vida du inte spelar mot en mänsklig motståndare - betyder avsaknaden av perspektiv inför dessa konflikter att de förlorar en mänsklig dimension. Inte ens det faktum att det handlar om krig som verkligen utkämpats, ändrar på detta.

Men givetvis så ligger genialiteten i *Shogun* att det bidrar med ett sammanhang, och skapar känslomässig tyngd bakom de stora bataljerna. Medan andra RTS-designers suttit djupt försjunkna i tankar över hur de ska ge själ åt den grandiosa handlingen, så visar Shogun att allt som behövs är en verklig interaktiv berättelse.

Där andra spel i all korthet förtäljer att du kämpar som barriärgarde mot en övermäktig fiende, låter *Shogun* dig komma fram till det själv. Andra spel kan meddela att spioner har upptäckt en ansamling av trupper i en kritisk region. I *Shogun* har du skickat en Shinobi (ett gammalt arkadspel på Sega. Eller spion.) för att upptäcka det själv. Detta är ett spel där de mest heroiska och tragiska ögonblicken lever vidare; du kommer att återberätta dem för dina vänner, till deras stora förtret. Kolla in rutan "En tid för hjältar", för ett av mina finaste ögonblick med spelet.

Integrerandet av högnivåstrategi och lågnivåkonflikter får även en annan effekt. På samma sätt som deathmatch låter oss spela om shooter-nivåer utan att bli utråkade, så innebär de strategiska implikationerna i en konflikt att du inte har något emot återvända för att se samma terräng om och om igen. Du förstår, varje provins har en separat stridskarta, vilket betyder att du verkligen lär känna världen och att du kommer sträva efter att manövrera dina trupper till fördelaktiga stridsskådeplatser - eller bort från de områden där du vet att du kan gå torsk.

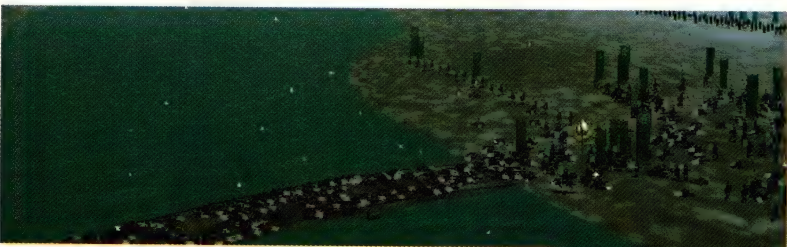
Och... Herregud. Nästan inget utrymme kvar. Problemet är att *Shogun* är så fullt av detaljer att det är alltför lätt att fylla upp hur många sidor som helst med

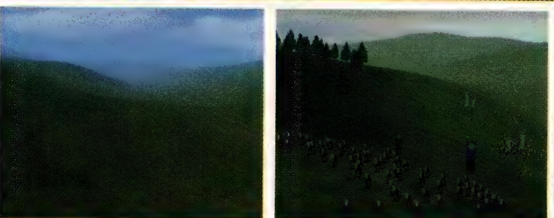
"Civilization med en militär överton."

överdådiga, beskrivande ord. Jag har varit tvungen att koncentrera mig på striderna, och jag har endast snuddat vid det strategiska elementet. Det är lätt att göra så då dess elegans är långt mer lättfattlig. Det är *Civilization* med en militär överton; komplext, men ändå inte tillräckligt för att slipade matematiker ska slita sitt hår.

Det är inte omöjligt att jag i framtiden ser tillbaka på *Shogun: Total War* som det viktigaste RTS-spelet sedan *Dune 2*. Men för så räcker det med att vi i fantasin går ombord på en tidsmaskin som tar oss tillbaka till spelets egentliga inspirationskälla - Sun Tzu. Han skulle säkert bli nöjd. På samma sätt som The Art of War är den främsta dokumentet över krigföring, så är *Shogun: Total War* den nya centrala punkten när det gäller digital strategi. Studera dem båda noggrant.

KIERON GILLEN





Provinser med broar bör undvikas till varje pris.

PC GAMERS PROFIL

Shogun är:
- Ett integrerat meta-krigsspel
- Mer realistiskt än många RTS
- Värt dina pengar

Shogun är inte:
- En hetsig *Soul Calibur*-klon
- För de otåliga
- En serie från 80-talet med Richard Chamberlain

■ Distributör **EA** ■ Utgivare **EA** ■ Utvecklare **Creative Assembly** ■ Pris **Ca. 450:-** ■ Systemkrav **P200, 32Mb RAM** ■ Rekommenderat **PII 333, 64Mb RAM, 3D-kort (8Mb)** ■ Grafikaccelerator **Direct 3D** ■ Multiplay **Internet, LAN** ■ Web **www.totalwar.com** ■ Releasedatum **Maj**

KOLLA ÄVEN IN...

Age Of Empires II PCG 36, 90%
Kanske det vackraste och mest polerade av RTS-spelen. Smaskens.

Braveheart PCG 30, 90%
Ett bra försök som överglänses totalt av Shogun. Ledsen, Mr Gibson.

SVENSKA PC GAMER

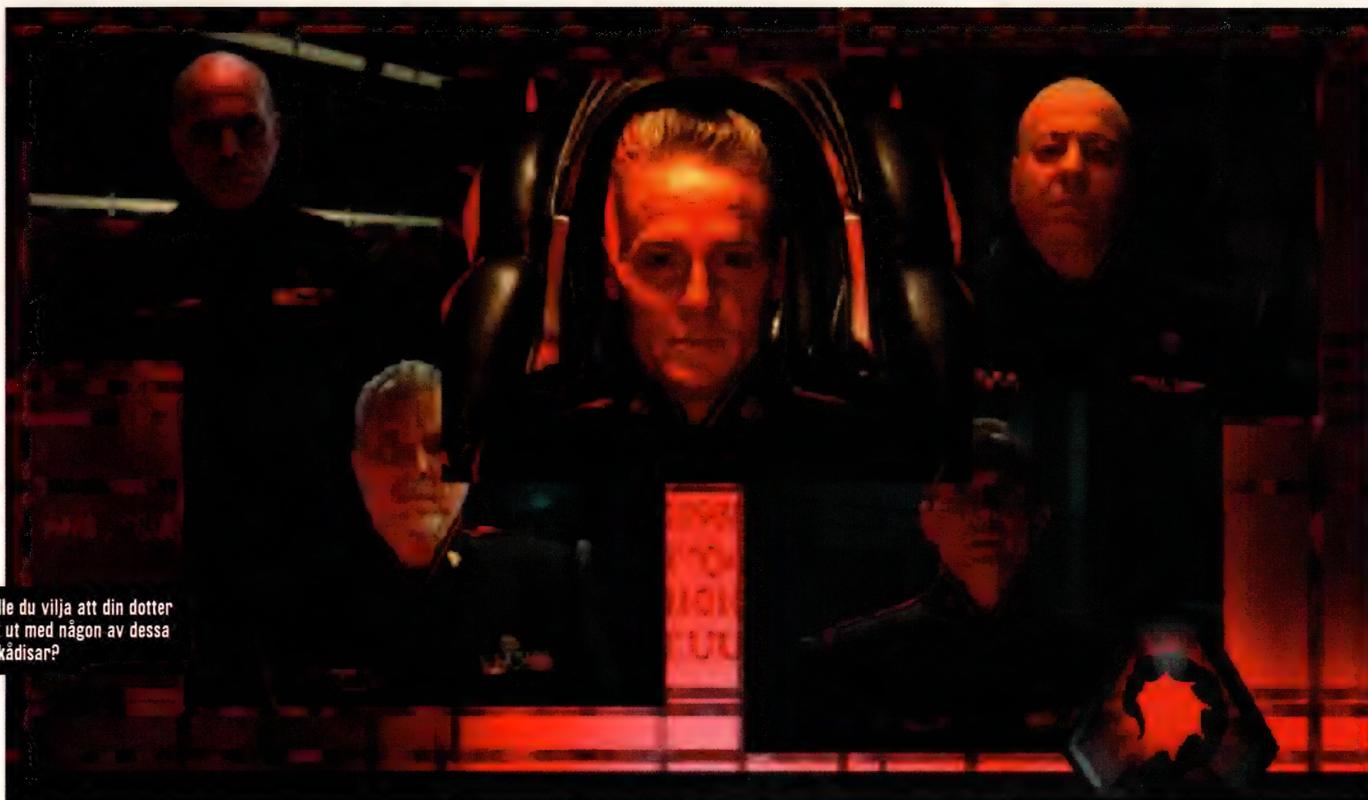
Ett spel vars skala är oöverträffad. Läs titeln. Detta är Totalt Krig.

92%

GENRE: ACTION/STRATEGI

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN: FIRESTORM

Nästa avsnitt i Westwoods evighetssaga är här.



Skulle du vilja att din dotter gick ut med någon av dessa B-skådisar?

FÖR ett antal år sedan var spelföretaget Westwood kungar i strategigenren. De skapade något stort med *Dune 2* och höjde ribban med *Command & Conquer*. Alla andra utvecklare insåg vad spelvärlden saknade och började ta efter. Idag är marknaden ganska mättad och Westwood har abdikerat från tronen. Cavedog utnyttjade tomrummet efter *Red Alert* med att lansera *Total Annihilation*. Blizzard lyckades även deta en del av kakan med det suveräna *StarCraft*. Alla kan vi historien om Westwoods försök att återta förstaplatsen med uppföljaren *Tiberian Sun*. De lyckades sälja mängder av spel men flera andra företag erbjuder bättre produkter.

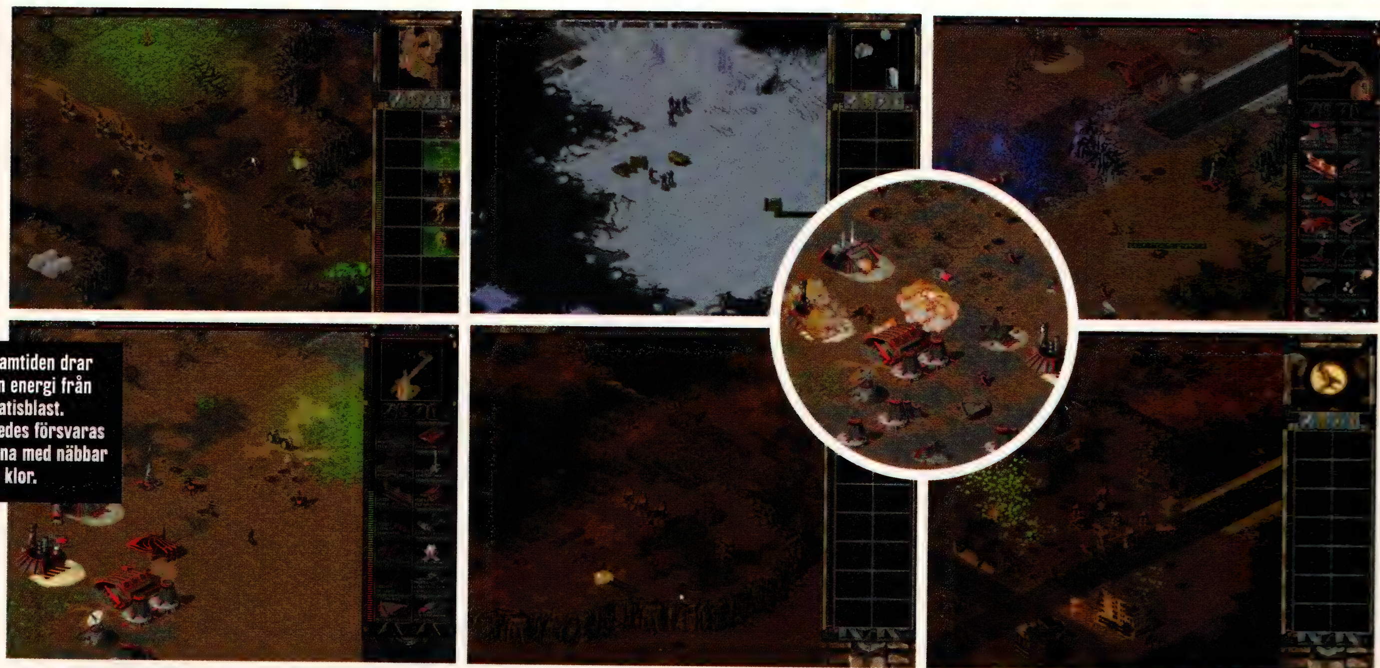
Anledningen till varför *Tiberian Sun* inte borde ses som en lyckad uppföljare är att Westwood var alltför fega. Konkurrenterna lyckades förnya genren och därför var förväntningarna höga på de förra mästarna. Westwood valde dock att strunta i några stora förbättringar, vilket är synd. *Tiberian Sun* är dock inget dåligt spel, snarare tvärtom. Trots sina brister är det fortfarande riktigt roligt och därför känns det passande att dyka över en expansion.

Firestorm fortsätter där originalet slutade. Kane antas vara död igen, vilket är vanligt i Westwoods snurriga historia. GDI kämpar för att hålla världen under kontroll samtidigt som NOD samlar sina styrkor igen. NOD står utan en stark ledare men Slavic försöker snabbt fylla Kanes skor.

"Oftast räcker det med ett par misstag och sedan är det kört."

Slavic gör dock ett stort misstag då han återupplivar NOD:s huvuddator Cabal. AI:n har egna planer för NOD:s framtid och Slavic är inte en del av dem. GDI får med andra ord möta en otroligt stark fiende: en dator med storhetsvansinne! Handlingen berättas som vanligt med filmsekvenser av hög kvalitet, men denna gång saknas de stora namnen. I originalet fick vi se James Earl Jones och Michael Biehn, men denna gång är det bara okända namn. Givetvis spelar det ingen större roll, men det får expansionen att kännas något billigare.

Firestorm innehåller 18 nya uppdrag som är fördelade i en kampanj för varje sida. Eftersom detta är en fortsättning är uppdragen svåra redan från början. Spelaren får ofta knappa resurser att röra sig med, samtidigt som fienden bevakar sina baser med stora styrkor. Uppdragen varierar i utförande vilket vi är vana vid det här laget. I början av kampanjerna ska spelaren ofta röra sig med ett visst antal enheter, vilket leder till stora svårigheter. Här gäller det att inte förlora alltför mycket i början. Oftast räcker det med ett par misstag och sedan är det kört. Framåt slutet ska spelaren bygga baser, se till att de bli självförsörjande och anfalla fiendens militära anläggningar. Här finns inga större överraskningar men uppdragen är ändå



framtiden drar
an energi från
otatisblast.
åledes försvaras
enna med näbbar
ch klor.

Utvecklande

intressanta.

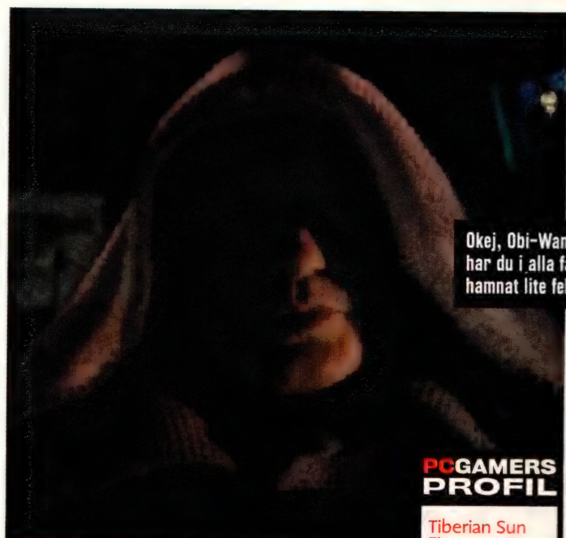
Bland nyheterna i *Firestorm* finns ett antal nya enheter. Det är dessa alla fans har väntat på att få ta kontrollen över. De nya enheterna är också den viktigaste delen av en expansion till ett strategispel. Återigen har Westwood varit fega. För att inte störa balansen alltför mycket har de bara skapat ett fåtal nya enheter, vilket är synd. GDI har fått motsvarigheten till NOD:s artilleri och en mobil EMP-kanon. NOD:s styrkor har utökats med en spindelliknande krabat som går under namnet Cyborg Reaper samt en mobil Stealth Generator. Utöver detta har båda sidor fått mobila vapenfabriker och drönare, som kan sättas fast under fiendens enheter för att avtäcka kartan på ett smidigt sätt. Bland de nya enheterna är Reapern den absolut häftigaste. Roboten kan skjuta flera kraftiga missiler åt gången och fånga infanterister i ett spindelnät.

När *Tiberian Sun* lanserades var det många som blev missnöjda med balansen mellan NOD och GDI. Den sistnämnda saknade artillerienheter samtidigt som deras fiender kan transportera styrkor under marken. De patchar som har släppts hittills har bland annat försvagat NOD:s artilleri, vilket hjälper en hel del. Nu när GDI har tillgång till liknande styrka vore de dock önskvärt om artillerienheterna kunde vara lika starka igen. Det känns ganska meningslöst att slänga ut pengar på artilleripjäser som inte ens kan ha ihjäl ensamma fotsoldater. De nya enheterna tillför spelet mycket i multiplay. Möjligheterna att producera enheter närmare fienden gör att striderna blir mer intensiva. Det absolut bästa med *Firestorm* är dock nya funktioner i slumpgeneratorn. Nu kan nätverksspelarna generera kartor med blått tiberium, muterade livsformer och vädereffekter. Med andra ord blir de slumpmässigt framtagna kartorna lika häftiga som de färdiga. De som gillar att kämpa mot andra spelare på nätet kommer att tycka om Global Domination. Detta nya spelalternativ låter deltagarna välja sida i konflikterna och kämpa på ett nytt sätt. Spelplanen är en modell av världen och varje karta representerar ett område på globen. När en sida har tagit över världen börjar allt om på nytt igen.

Det tog många år innan Westwood blev färdiga med *Tiberian Sun*. När spelet väl lanserades var grafiken redan kraftigt åldrad och nu när expansionen är här, märks det ganska tydligt att detta är ett av spelets stora brister. Konkurrenterna har redan infört riktig 3D-grafik, som fungerar bra utan att göra kontrollerna krångliga. Eftersom *Firestorm* är en expansion tillför den inga stora förändringar i grafiken. Det enda som kan sägas är att de nya enheterna är snyggt designade och att de passar bra bland de andra. Förhoppningsvis kommer nästa del i denna serie att ta upp kampen med konkurrenterna även grafiskt.

Numera är det inte alls ovanligt att ett framgångsrikt spel följs upp av en eller flera expansioner. De är inte lika dyra att utveckla och publiken är redan intresserad. Givetvis har det inte alltid varit så här. I början var expansioner något som utvecklarna satte ihop på några veckor. Material som inte passar ihop med något stuvas ner på en skiva och säljs billigt. Lyckligtvis har Westwood lagt ner tid och arbete på *Firestorm*. Detta är utan tvekan den bästa expansionen de har släppt hittills. De som gillade originalet kommer att få ut mycket av *Firestorm*.

MIKAEL HJALMARSON



Okej, Obi-Wan. Nu har du i alla fall hamnat lite fel.

PCGAMERS PROFIL

Tiberian Sun Firestorm är:
- **En bra fortsättning på TS**
- **Perfekt för multiplay**
- **Bättre än tidigare expansioner till *C&C***

Tiberian Sun Firestorm är inte:
- **Nyskapande**
- **Den sista delen av *C&C***
- **Alltför lätt**

■ Distributör **Electronic Arts** ■ Utgivare **Electronic Arts** ■ Utvecklare **Westwood Studios** ■ Pris **Ca. 239:-** ■ Systemkrav **P-200, 64Mb RAM, Tiberian Sun** ■ Rekommenderat **PII-300, 128Mb RAM** ■ Grafikaccelerator **Nej** ■ Multiplay **Lan, Internet** ■ Web **www.ea-europe.com/tiberiansun** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

C&C Tiberian Sun PCG 33, 92%
En seger för Westwood i RTS-kriget.

Total Annihilation PCG 12, 94%
TA kör verkligen över sina motståndare.

SVENSKA PC GAMER

En riktigt bra expansion som tillför nya funktioner för multiplay.

80%

GENRE: ACTION/STRATEGI

THIEF II: THE METAL AGE

"All egendom är stöld," sa Marx, "men lämna mitt skägg ifred."



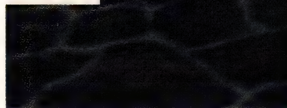
JAG älskar *Thief*. Jag älskar verkligen *Thief*. Om jag skulle göra en lista över mina favoritsaker skulle du, förutom Heavenly Creatures, Watchmen, Complicity, Manics' Holy Bible, The Killer, Defender och 1984, hitta en välbekant svartklädd figur.

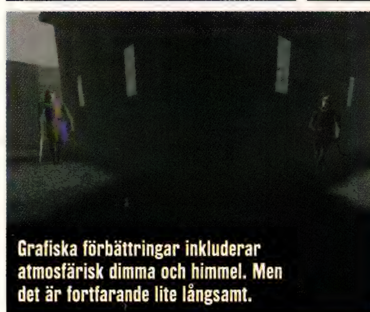
Så på ett lätt, icke-egoistiskt sätt är jag den bäste personen i världen att recensera *Thief II*. Jag har slösat bort värdefulla timmar på att fundera över exakt hur detta fina spel fungerar. Om jag bara fick, så skulle jag ha en lång utläggning i den här stilen:

"*Thief:s* story var en utdragen diskussion om kampen mellan manligt och kvinnligt och kulminerade i nedstigandet i den blöta graven. *Thief II* vänder på denna konflikt." Men jag är ingen slav. Om *Thief II* hade varit en slapp kassako hade jag gladeligen mosat det med mina stora recensionsstövlar. Men det behöver jag inte.

De fundamentala delarna är de samma. Du spelar Garrett, en cynisk mästertjuv i en pseudo-medeltida värld med starka influenser av steampunk. Det liknar vid första anblicken en FPS, men om du spelar i *Quake*-stil stryker du snabbt med. Istället för direkt konfrontation är det smygande som gäller. Om en vakt är omedveten om din närvaro kan ett enda slag i huvudet knocka honom. Fiender kan bli varnade om du inte gömmer dig i skuggorna (du vet alltid hur väl du gömmer dig genom en indikator) eller om du gör för mycket oväsen (olika ytor låter olika). Som namnet antyder är ditt övergripande mål att stjäla saker som inte tillhör dig. Så. Vad har ändrats? Ingenting. Allt.

Låt oss börja med nivådesignen: den är helt enkelt sublim. *Thief*, som många av mina favoritsaker, skulle kunna vara ofullbordat, med en känsla av att saker och ting improviserades under resans gång. Av originalets nivåer var det ungefär en fjärdedel som var riktigt bra och de återstående var okej eller hemska ("Bonehoard", någon?). Det finns helt enkelt inga dåliga nivåer i *Thief II*.





Grafiska förbättringar inkluderar atmosfärisk dimma och himmel. Men det är fortfarande lite långsamt.

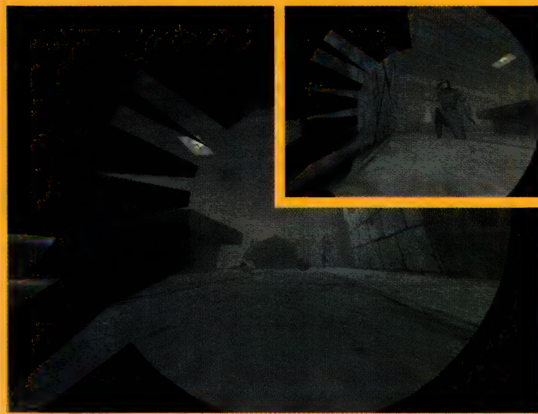


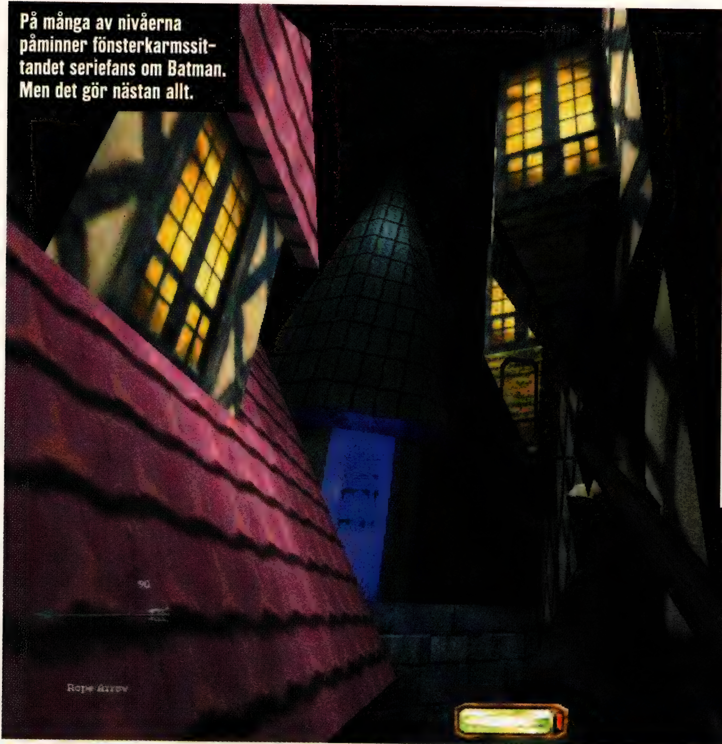
> **"Varje nivå är en labyrint av Scooby Doo-proportioner."**

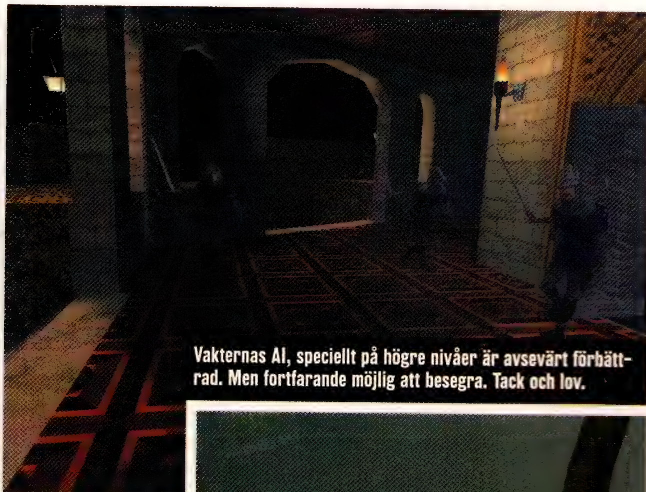
De breder ut sig i all sin gotiska majestät och får originalets ändå omfångsrika nivåer att blekna. Du kanske tror att detta tar fokus från själva spelet, men det gör bara att du vill återvända till nivån igen: istället för att du tvingas utforska hela för att vinna så kan du ta alternativa vägar. Kommer du ihåg *Doom*, där du efter nivåns slut fick reda på hur många hemlig-

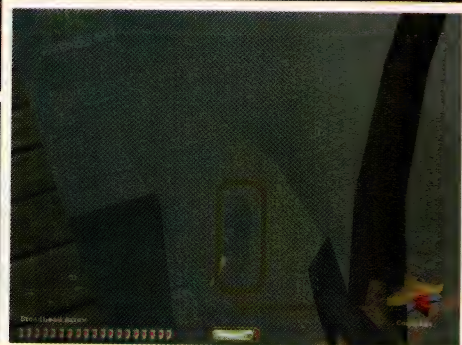
VEM STAL SJÄLEN?

Den bästa prylen i spelet måste vara den lilla bollen som sköter spionerandet åt dig. Kasta den här lilla gynnaren runt hörnet och - abrakadabra - ditt perspektiv ersätts med bollens. Nu kan du snurra runt och observera så mycket du vill, spionera på vakter och Mechanists. Mojängen kan också ackumulera skada, då effektiviteten minskas, vilket leder till att vissa områden i linsen svartnar.




På många av nivåerna påminner fönsterkarmssittandet seriefans om Batman. Men det gör nästan allt.


Vakternas AI, speciellt på högre nivåer är avsevärt förbättrad. Men fortfarande möjlig att besegra. Tack och lov.



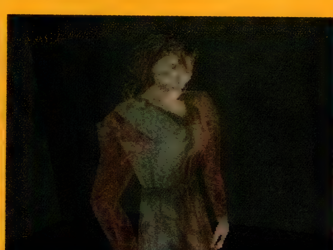
TJUV OCH POLIS

Jag vill inte avslöja historien i spelet, men dina huvudfiender är de teknikbesatta Mechanists, en utbrytargrupp från det första spelets Hammers. Deras art-deco retro-hi-tech-maskineri märks genoom hela spelet och det gör en del otrevliga motståndare också.


De mest hotfulla är de här kanonviftande bestarna som stampar runt och sedan stampar på ditt huvud.


"The Watchers" är motsvarigheten till *System Shock 2*:s kamerasystem, fast under medeltiden. Visa dig alltför länge och larmet går.


Just det ja. Här är några gamla vänner: zombierna. De är mest med för den dramatiska effektens skull.


På tal om dönickar.. *Thief II* använder sig av den utmärkta metoden att låta uppenbarelser föra historien framåt vid lämpliga tillfällen.

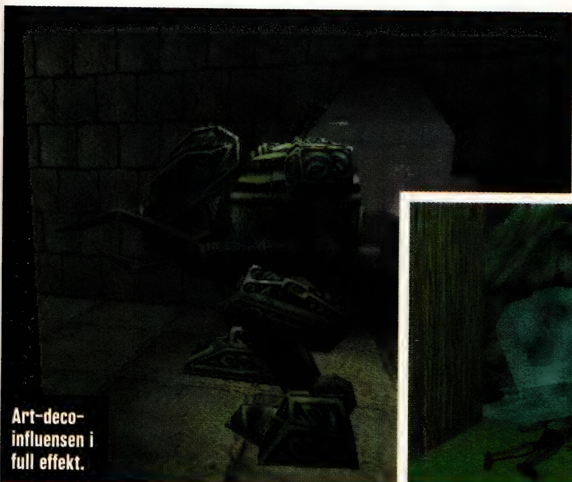
heter du missat? *Thief II* använder samma mekanism. När du inser att du missat 1500 i guld så är det tillräckligt för att få vem som helst att dra på sig slängkappan och ge sig ut igen.

De större nivåerna blir mer aptitretande tack vare Garretts mer detaljerade kartor, som beskriver omgivningarna mer ingående. Detta gör att du kan lägga upp en infiltrationsplan innan du kliver in i de vaktfyllda lokalerna, istället för att stövla in blint och hoppas på det bästa. Detta är den största förändringen i *Thief II*:s glidning mot att planeringen av dina dåd är nästan lika viktigt som utförandet. Just det ja: du kan klottra ord på varje karta också, vilket innebär att du kan skriva fula ord. Alltid bra.

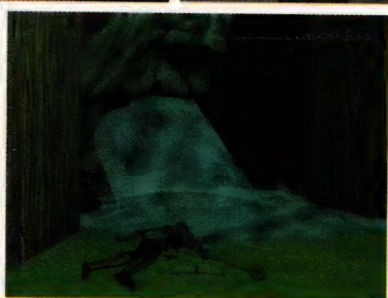
Trots att originalets utforskande i *Tomb Raider*-stil brutalt amputeras är det förbluffande hur stor variation Looking Glass har plockat fram ur denna speciella genre. Varje uppdrag känns nytt och fräscht (bankrån, mordundersökningar spioneri och spårning bl a). Snygga detaljer finns det gott om och varje byggnads egenskaper gör ditt jobb svårare. Ta bara bankirens marmorgolv eller Mechanists förkärlek för stålgolv som exempel.

Hemliga passager. Flera olika ingångar. Varje nivå är en labyrint av Scooby Doo-proportioner och demonstrerar riktigt bra nivådesign.

Det enda felet är att det känns som om nivåerna är designade av olika designers istället för en sammanhängande enhet. Element som dominerar på en nivå är märkligt frånvarande på nästa. ⇨


Art-deco-influensen i full effekt.





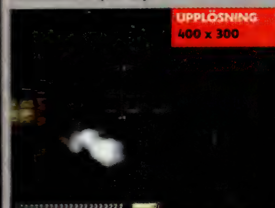
TJEJER GÖR DET OCKSÅ

Här är en halvt revolutionerande sak som jag hade använt för att motivera ett betyg på 90% om jag hade beslutat mig för det: riktiga kvinnor. Nästan 50% av personerna i spelet är kvinnor och alla har realistiska proportioner och kläder. Efter några dagar med *Thief II*, framstår de överdrivna varelser som består av i princip bara bröst, som exakt så hopplöst barnsligt som det är. Nina Lekander skulle vara stolt.

KRAFTMÄTNING

Så här rullar *Thief II* på din PC.

■ Testsystem P233, 32Mb RAM, Voodoo 1 (4Mb)

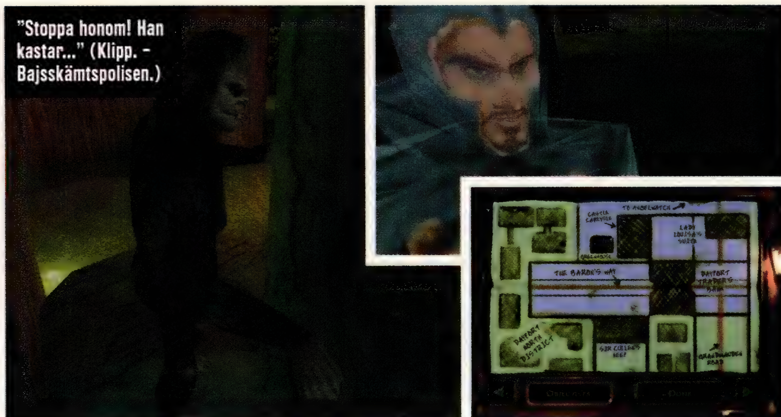


UTSLAG: Stäng av dimman och himlen och det funkar hyggligt, men vissa av de större ytorna hackar vansinnigt mycket.

■ Testsystem PII 266, 64RAM, Voodoo-kort (8Mb)



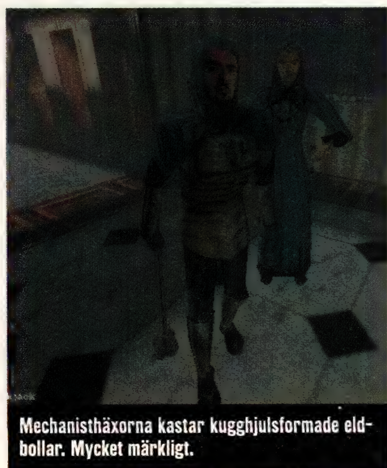
UTSLAG: Den lilla skjutsen upplösningen fick gör att det ser bättre ut. Rullar bättre, men det hackar fortfarande lite.



"Stoppa honom! Han kastar..." (Klipp. - Bajsskämtspolisen.)

FLYGSKOLA

Detta är en gyllene idé. Installations-sekvenser har uppvisat kraftigt exhibitionistiska tendenser på sistone, men sådan glamour bleknar vid jämförelse med *Thief II*:s praktiska idéer. Medan CD:n pysslar med sitt så snurrar en serie skärmbilder som visar hur man spelar spelet. Ett återvändande till gamla tiders "Avoid missing ball for high score" och det är ett genidrag.



Mechanisthäxorna kastar kugghjulsformade eldbollar. Mycket märkligt.

PCGAMERS PROFIL

Thief II är:
- **Det bästa smyga-spelet någonsin**
- **Utan konkurrens**
- **En uppföljare**

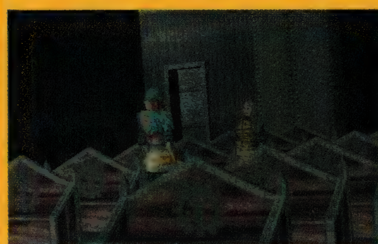
Thief II är inte:
- **Lika originellt som originalet**
- **Utan konkurrenter på det grafiska området**
- **Snabb *Quake*-action**

Thief II känns ibland mer som ett blandband än ett sammanhängande album. Detta är i och för sig bagateller - men det är ju mitt jobb.

Grafiskt sett låg *Thief* bakom konkurrenterna när det släpptes och situationen är ännu värre nu. *Dark Engine*-motorn är något långsam och skulle - trots de färgade ljusen från *System Shock 2* och atmosfärisk dimma och himmel - kunna härstamma från medeltiden. Situationen blir heller inte bättre av att vissa texturer är tråkiga (bokhyllorna är särskilt tråkiga). Åter igen räddar nivådesignen situationen. Medan skuggorna döljer problemen, kan

I LAGENS NAMN

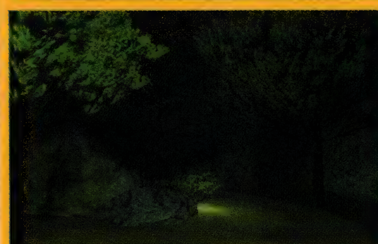
Garrett har fått ett par nya förmågor sedan sist. Nio av tio inbrottstjuvar använder dem.



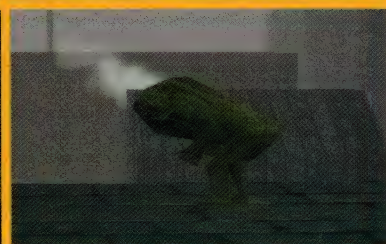
Gamla *Thief*-fans kommer ihåg att Gazza fick ett mekaniskt öga i slutet av förra spelet. Detta låter vår antihjälte zooma in intressanta saker.



Pilar av vinranka? Den tänkande mannens reppil. Kan haka fast vid ett större antal ytor än de vanliga klättringsvapnen.



Garret hade facklor. Vilket låter honom lysa upp saker och ting. Hans Invisibility och Anti-gravity Potions är också utmärkta.



Märkligt. Du kastar dem mot en vägg, en äggbest kläcks och hoppar iväg mot närmaste vakt och exploderar. Som sagt, märkligt.

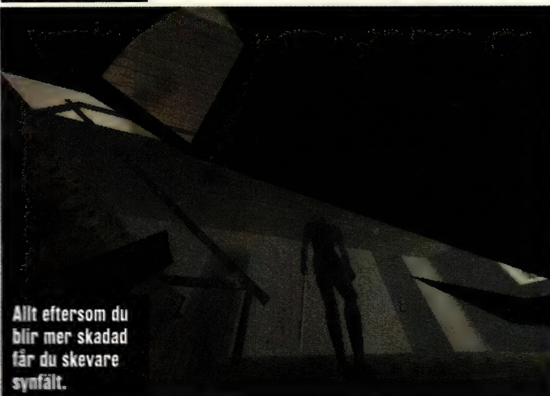
de stora ytorna få *Thief* att se underbart ut. Spela i ett mörkt rum och den speciella skönheten går inte att förneka.

Självklart var ljudet aldrig något problem. Kort uttryckt är *Thief* det enda spel som var omöjligt att spela med volymen nerskruvad, även om du var sjuk nog för att vilja vara utan de kalla ekona av avlägsna fotsteg och vakternas kacklande.

Genuina förändringar i spelet? Smarta förändringar snarare än revolutioner, dessa behandlas i rutorna på dessa sidor. Fel? Bara det att vissa saker inte har åstadkommits. Ingen multiplay. Inga vakter som klättrar på stegar. Inga massiva framsteg på AI-sidan. Plus det som vissa kommer att korsfästa det här spelet för: det är fortfarande *Thief*?

Men vad är det för slags fel egentligen? Vi låter *Street Fighter 2* släppas sex gånger om året och FIFA-licensen återanvändas om och om igen - men ska vi döma ut *Thief II* för att det är en kraftfull uppföljare istället för en helt ny värld? Skulle inte tro det. *Thief II* tillhör samma spelfamilj som *Lemmings 2: The Tribes* och *Ultima Underworld II*, som tar onekligen bra spel och gör dem ännu bättre. Allt som hindrar *Thief II* från att få 90% eller mer är att några av nivåerna är medelmåttiga. Köp det. Ditt liv kommer att vara så mycket fattigare utan dess mörka attraktionskraft.

ED RICKETTS



Allt eftersom du blir mer skadad får du skevare synfält.

■ Distributör **VisionPark** ■ Utgivare **Eidos** ■ Utvecklare **Looking Glass** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P233, 48 Mb RAM, 4 Mb 3D-kort, 250 HD** ■ Rekommenderat **PII 400, 64 Mb RAM, 16 Mb 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **Direct 3D** ■ Multiplay **Nej** ■ Web **www.lookingglass.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Thief Gold PCG 25, 90%
Ett mästerverk. Du måste äga det.

Din grannes hus Ej recenserat.
Kom igen. *Thief* är i en klass för sig.

SVENSKA PC GAMER

Inspirerad förnyelse av en klassiker. Ingen total revolution, men ändå.

89%

- Bara 1 kan vara billigast -

PC Förbokning:

Spel	Pris
DAIKATANA (demo)	369:-
PIT DROIDS (demo)	319:-
SILENT HUNTER 2	399:-
COLIN MCRAE 2.0	379:-
DIABLO 2	359:-
MESSIAH (demo)	339:-
METAL FATIGUE	359:-
DIE HARD TRILOGY 2	359:-
EVOLVA (demo)	359:-
MAJESTY	369:-
SHOGUN TOTAL WAR (demo)	359:-
IMPERIUM GALACTICA 2	369:-

PC Topplistan:

Spel	Pris
NOX (demo)	359:-
FINAL FANTASY 8 (demo)	379:-
SOLDIER OF FORTUNE (demo)	379:-
STAR WARS FORCE COMMANDER (demo)	379:-
THIEF 2 (demo)	379:-
F1 2000	379:-
THE SIMS	379:-
NFS 5	369:-
ULTIMA 9 ASCENSION	379:-
MIGHT and MAGIC 8	359:-
C & C FIERSTORM	229:-
RALLY MASTERS	349:-

BLADERUNNER	129 kr
COLIN MC RAE RALLY	179 kr
THIEF - THE DARK PROJECT - GOLD	179 kr
DEER HUNTER 3	299 kr
EVERQUEST	379 kr
ALPHA CENTAURI	129 kr
AXIS AND ALLIES	179 kr
STARCRAFT	279 kr
AGE OF WONDERS	379 kr

SUPER BIKES 2000	369 kr
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3	129 kr
ARMY MEN - TOYS IN SPACE	279 kr
FOCUS 2000	299 kr
BIG GAME HUNTER 3	299 kr
GRAND PRIX WORLD	369 kr
FOOTBALL WORLD MANAGER 2000	329 kr
POLIS 2	369 kr
PLAYER MANAGER 2000	359 kr

demo = SPELBAR DEMO FINNS ATT LADDA NER !

www.webhallen.com

Dreamcast:

Spel	Pris
VIRTUA FIGHTER	299:-
POWER STONE	299:-
CODE VERONICA	489:-
ZOMBIE REVENGE	489:-

Mannen, Glöm inte bort att Webhallen har öppnat butik i Stockholm !



Nintendo 64 & Gameboy:

Spel	Pris
TONY HAWKS	549:-
POKEMON FLIPPER	399:-
POKEMON STADIUM	649:-
POKEMON GUL	299:-

Release Juni

PlayStation:

Spel	Pris
GUN SURVIVOR	429:-
CRUSADERS OF M&M	419:-
F1 2000	419:-
TRACK & FIELD 2	449:-
RESIDENT EVIL 3	429:-
COLIN MCRAE 2.0	429:-

Du Löken, jag har redan varit där ! Billigare än alla !



349:-

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

DVD & Musik:

Titel	Pris
FIGHT CLUB	299:-
ABSOLUT MUSIC 33	169:-
POKEMON	149:-
SJÄTTE SINNET	279:-
NO-DOUB	149:-
THREE KINGS	299:-

Mac OS — VI HAR SPEL TILL MAC

- 24 timmars leverans -

Adress: Fleminggatan 58 - T-Bana Fridhemsplan / Telefonorder: 08 - 673 60 01

GENRE: STRATEGI

RISK II

Annorlunda strategi på ett lekfullt plan.

JAG ska villigt erkänna att jag är en otroligt dålig förlorare. Det må gälla en deathmatch på kontorets lokala nätverk, eller en omgång Trivial Pursuit i goda vänners lag. Förlorar jag så blir jag extremt grinig. Och det finns inget, inget, som gör mig så förbannad som när jag torskar i ett parti Risk hemma vid köksbordet.

Således kom PC-versionen av *Risk* som en räddare i nöden. Inte bara kunde jag öva upp mina färdigheter, utan jag kunde även trycka på Power-knappen om jag höll på att förlora. Och så slapp man ju supa bort alla de där färgglada plupparna... Nu har det i alla fall kommit en uppföljare. I fräsch lyxförpackning, och med ett nytt spelläge för de som

> **"Du kommer att slita ditt hår över burkens djävulusiska påhitt."**

tröttnat på de gamla vanliga, och rätt slumpmässiga, striderna. *Risk II* heter det (kanske inte helt överraskande), och det är faktiskt en av de smidigaste och snyggaste brädspelskonverteringarna jag sett på mycket länge. När du med dina trupper anfaller det alltid så hägrande Kamchatka så zoomar datorn in på händelserna, och man får se en stiliserad strid med små tennsoldater som skjuter på varandra för glatta livet. Ett mycket trevligt element som gör att det hela känns lite mer levande, och det blir inte sämre av att grafiken är bland den skönaste jag sett; slick, smidig och med rena färger.

Det nya spelläget innebär en drastisk förändring, för de som så önskar (det gamla läget finns givetvis kvar, för traditionalisterna). Det går nu att anfalla flera provinser samtidigt, och tärningssytemet är modifierat. Du får nu nämligen en större chans att vinna ju fler arméer du anfaller med, vilket ju faktiskt är helt logiskt. Lite av den ibland så irriterande slumpen är med andra ord borttagen.

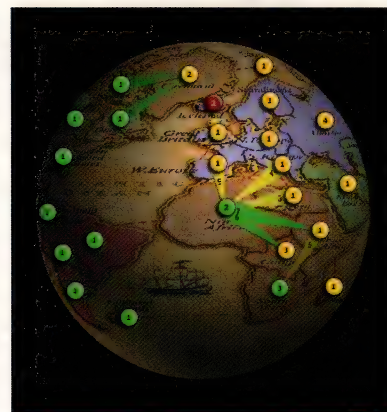
Datorn är väldigt feg, men överlag så är AI:n riktigt bra. Ibland tror man sig faktiskt spela mot mänskliga motståndare, och du kommer garanterat att slita ditt hår över burkens djävulusiska påhitt.

Risk II är inget för dig som inte gillar *Risk*. Personligen så anser jag att du är en mupp om du inte gör det, men det kan du nog leva med. För er som tycker att *Risk* är helball underhållning så är detta verkligen något att lägga pengarna på. Det nya läget erbjuder en fräschör, samtidigt som man kan återuppleva alla sina försök att erövra Asien i det gamla läget. Jag kan faktiskt inte sluta spela, så spring ni och köp det också.

JOAKIM BENNET



Snyggt



PCGAMERS PROFIL

Risk 2 är:
- **Bättre än Risk**
- **En intelligent uppföljare**
- **En naturlig utveckling**

Risk 2 är inte:
- **Bättre än brädspelet med samma namn**
- **En shooter**
- **Speciellt krävande**

KRAFTMÄTNING

Så rullar Risk 2 på din PC

Testsystem **P133, 16Mb RAM**	Testsystem **P233, 32Mb RAM**
	
UTSLAG: Klart okej, även om det inte går lika snabbt att ladda.	**UTSLAG: Klockrent. Men vad mer kan man begära.**

Distributör **IQ Media** ■ Utgivare **Hasbro** ■ Utvecklare **Deep Red** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P166, 16Mb RAM** ■ Rekommenderat **P166, 32Mb RAM** ■ Grafikaccelerator **Nej** ■ Multiplay **Internet, LAN, Åtta spelare på en PC** ■ Web **www.risk.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Brädspelet RISK Originalet som kan förgylla grabbkväll som familjeträff. Alla måste spela.

Chessmaster 7000 Ej Recenserat Ännu ett brädspel som tagit steget till PC:n. Funkar förvånansvärt bra.

SVENSKA PC GAMER

Risk har muterat, och förändringarna är bara av godo.

81%

GENRE: STRATEGI

INVICTUS: IN THE SHADOW OF OLYMPUS

Grekiska gudar gör sitt intåg i datorspelsvärlden. Igen.



Längre in i spelet kan man kontrollera upp till fyra hjältar.



Det finns särskilda påsar för hundbajs, men hur gör man med hästar?

SÅ här ligger det till: Athena har utmanat Poseidon på ett litet vad. Hon tror att det finns en människa som kan spöa hans simhudstrupper, och han tror att hon har fel. Om hon vinner, måste han dra sig tillbaka och sluta bråka med folket på land. Om hon förlorar, får han i princip dränka alla han kommer åt (vilket olyckligtvis innefattar hela världen). Ja, det är sådant här man håller på med när man är grekisk gudom och har tröttnat på att äta vindruvor, då slår man vad om några miljarder människoliv och så får man se hur det går. Lotten faller på dig att bevisa att Athena har rätt, och till din hjälp har du en samling hjältar och vanligt fotfolk. Du får välja två kändisar (jag valde Akilles och Ikaros, två svala snubbar) och sedan pussla ihop en liten styrka med bågskyttar, ryttare, fotsoldater och så vidare... sedan bär det av för att slåss för din gudinnas skull.

Större delen av spelet går som sagt ut på att föra krig. Man börjar oftast i en by, tar reda på vad som hänt och rustar sig sedan för strid. Ute i landsbygden härjar Poseidons onda allierade, och så fort du får syn på dem så anfaller du. Trupperna grupperar sig själva och börjar slåss, precis så som det ska vara. När du segrat, är det inte ovanligt att dina fiender lämnar guld och saker efter sig. Dessa kan du ta och använda senare, men det är sällan man hittar något mer spännande än lite slantar eller äpplen som återställer hälsan. Emellanåt får man dock något extra, som en rustning eller ett svärd, och kanske också något som gör att dina hjältar kan använda sina speciella krafter. Ikaros, t ex, kan framkalla vindar, Akilles kan förstärka dina truppers försvar etc. Charmigt, charmigt, men ganska ointressant. Mellan varje uppdrag får du chansen att köpa nya trupper, träna dina gamla och samla ihop till en reserv. När du sedan byggt ihop din nya armé, är det dags att ge sig av igen på nya glada upptåg för Athenas räkning. Så håller det på, om och om och om igen...

> **"Inget håller dig kvar en längre stund."**

Invictus är en kombination av många olika genrer. Först tänker man realtidsstrategi, och blir mer övertygad när man ser att man kan rotera, zooma, vrida och vända på slagfältet. Sådant gillar vi om det är snyggt, men det är det inte i *Invictus*. Vidare så går större delen av spelet ut på att slå ihjäl skurkar, en vanligt förekommande sysselsättning i strategispel. Men du har också momentet där du går runt i städer och pratar med folk, samlar information och kanske också köper utrustning till din armé. Sedan så har varje enhet sina separata värden och faktiskt till och med egna porträtt och namn, vilket gör det lite till ett rollspel (inte mycket, men lite). Så var står vi egentligen? Ja, slagsidan ligger åt strategispelshållet, och



Briefings drop subtle clues as to what you'll



Han hade precis tänkt ta på sig gummistövlarna när det hände.

Töntigt

det är väl så Interplay försöker sälja *Invictus*. Jag säger bara en sak om det: lycka till, grabbar. Ni kommer att behöva det. En förutsättning för ett bra strategispel är en lyckad AI, och den i *Invictus* är en katastrof. Dina karaktärer är för korkade för att gå runt träd, passera andra figurer eller ta egna initiativ. "Aj sjutton, det är en buske här, kommer inte runt, hur ska jag lösa detta, hörni grabbar, kan ni slåss utan mig, jag fixar inte plantan här? Tusan också, en bybo i vägen, hmmm, kan inte gå fram, kanske gå runt? Nä, verkar dåligt, jag stannar kvar här, dom får slåss utan mig." Ungefär så verkar AI:n resonera, inte alltid men tillräckligt ofta för att man ska bli frustrerad över att taktiken rasar på grund av en sabla lövhög som ligger i vägen! Vad värre är, är att gubbarna prioriterar helt stolligt! En massiv strid kan pågå, men när just den ryttaren är klar med sin gubbe får han syn på någon långt, långt bort. Istället för att hjälpa sina kamrater så rusar han över halva spelytan för att jaga i fatt den stackars soldaten som ändå bara vill fly! Aaaaargh! Varför? Varför?

Invitcus ger ett intryck av att vara lätt korkat, helt enkelt. Det är långsamt och händelsefattigt, det blir aldrig spännande och för det mesta är det rent ut sagt tramsigt. Alla vänligt sinnade människor som springer runt i spelet och har saker att säga, har repliker som skulle få det sämsta av de sämst nobbade manus att framstå som tämligen välskrivna. Töntigt är ordet för att beskriva deras repliker. Uppdragsinformationen i spelet slutade jag lyssna på efter ett tag, jag tryckte förbi och bara körde. Det gick snabbare och var lika enkelt. Och snälla ni som har gjort spelet, ni har ingen humor så försök inte ens skämta! Okej? För dom försök till att skoja till det, med tokiga gubbar och vitsiga kluringar, är så dåliga att jag får tunnelseende.

Jaha? Så vad har spelet att komma med, då? Ja, det är inte mycket det. Landskapet är kuperat med höjdskillnader och allt det där, och det är i och för sig inte så dumt gjort. Det blir dock lätt bisarrt när kavalleriet utan problem rider upp till toppen av berget, vänder på en femöring och rider ner igen. Ljudet är skapligt, svärden klingar och soldaterna skriker. Musiken funkar... men ärligt talat, allt i spelet är, när det är som bäst, mediokert. Inget håller dig kvar en längre stund. *Invictus* är inte helt ruttet, men så onödigt att slösa tid på när det finns så mycket bättre spel.

Jag har svårt att se vilka som skulle få ut större behållning av *Invictus*. Strategerna kommer inte gilla det, och knappast taktikerna heller. Äventyrarna och rollspelarna kan glömma det direkt, och övriga lirare behöver jag inte ens nämna. Om du är frälst i grekisk mytologi, är detta då något för dig? Näe, tror inte det. Ämnet är klumpigt behandlat. Den desperate skulle kanske gilla spelet. Men till fullpris är det ett rån, särskilt nu när höjdarliret *Dark Omen* finns till vrakpris.

ANDREAS ROMAN



Skogen är ganska gles, om man säger så.



PC GAMERS PROFIL

Invictus är:
- Kanske något för diggare av grekisk mytologi
- Fult och klumpigt
- Meningslöst

Invictus är inte:
- Spännande för fem öre
- Fullt av lockiga grekiska pojkar
- Skrivet av Platon

■ Distributör **Bonnier Multimedia** ■ Utgivare **Interplay** ■ Utvecklare **Quicksilver** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **PII 266, 64Mb, 300Mb HD** ■ Rekommenderat **PII 350, 16Mb 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **D3D** ■ Multiplay **Modem, nätverk, Internet** ■ Web **www.interplay.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Dark Omen Ej recenserat
Fart och fläkt, så som det ska vara, och dessutom massa skelett och zombier!

Syndicate Wars PCG 1, 92%
Klart underskattat röjarspel där man också kan rotera och zooma. I fall nu det spelar någon roll.

SVENSKA PC GAMER

Klåparmässigt gjort i en genre där det numera borde vara enkelt att lyckas.

49%

GENRE: FLYGSIM

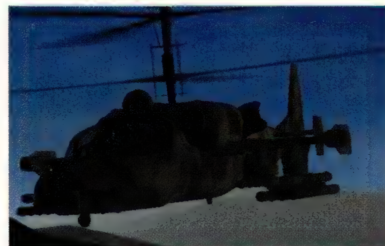
ENEMY ENGAGED: COMANCHE VS. HOKUM

Först gav de oss *Apache Longbow vs. Havoc*, nu får vi två helikoptrar till. Räcker det? Nja.



Visst ser den grym ut? Det man inte ser härifrån är att skytten har en bild på sin morsa på panelen.



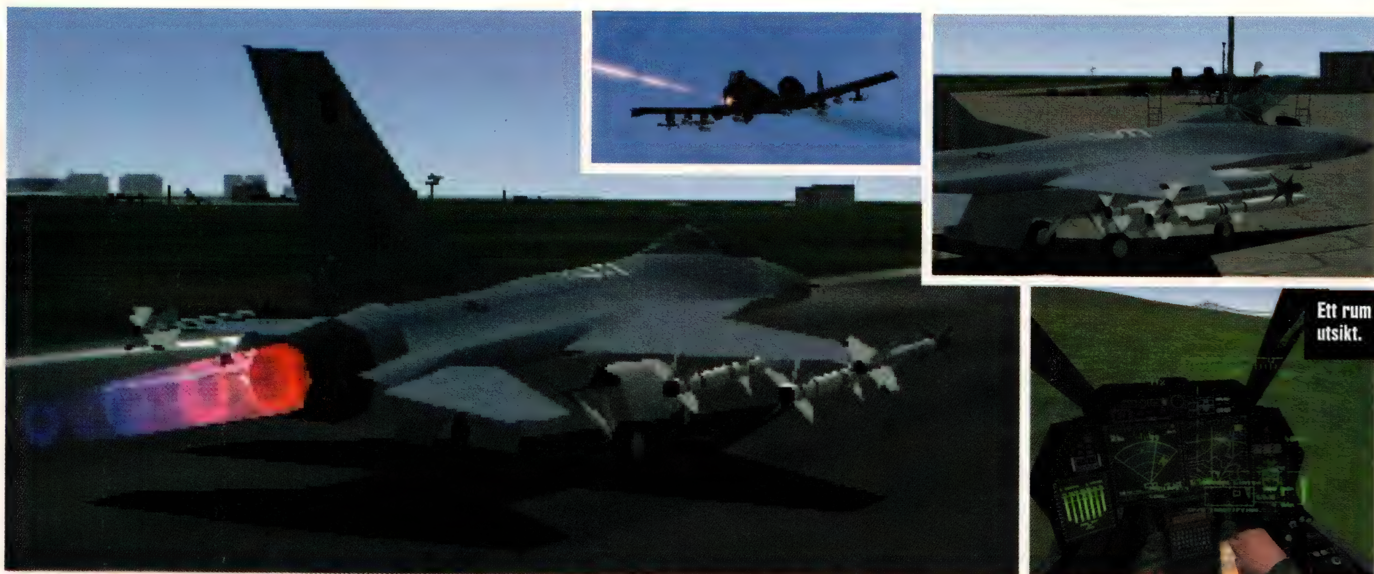


COMANCHE vs. Hokum (för enkelhetens skull, och för att inte slita på tangentbordet i onödan, får det hädanefter heta _CvH_) är alltså gjort av samma människor som gav oss _Apache Longbow vs. Havoc_, och det både syns och hörs. Såväl grafik och ljud är av högsta klass, och det är mycket som rör sig i luften och på marken. Dessutom är det ett och annat som rör på sig i cockpit.

Om du tittar till höger i din Hokum ser du din andrepilot/skytt som sitter och tittar ut (tittar du till höger i Comanchen ser du bara det du för tillfället flyger förbi, eftersom skytten sitter framför dig, eller bakom i det här spelet), pillar på knappar och tittar i siktet. Det han gör verkar dock inte ha något med vad som händer i spelet att göra, vilket ju hade varit roligare, men imponerade är det i alla fall. Du kan även titta ner och se dina egna händer på kontrollerna, om du inte slagit på autopiloten, då de ligger i knät. Fötter också, förresten, flyga helikopter görs ju mer eller mindre med hela kroppen, och det är inte mycket ledig tid över för att titta på utsikten, klia sig eller sköta vapnen, därav din skytt. Han ska i alla fall i teorin sköta om vapnen och motmedlen så att du kan koncentrera dig på att flyga, och det kan man väl för det mesta säga att han gör här också. Din uppgift som pilot är att undvika upptäckt och att placera er i en så bra position som möjligt för ett direkt dödande skott, eftersom fienden tyvärr inte är så snälla att de låter bli att skjuta tillbaka.

"Fienden är hyfsat intelligenta."

Fienden, ja. De är faktiskt hyfsat intelligenta, och man bör inte flaxa omkring för mycket på hög höjd om de finns i närheten, eftersom de både har bra vapen och gärna använder dem. Om man missar första skottet mot en fientlig pansarkolumn och sedan inte sticker i skydd illa kvickt så viner kulorna om öronen på ett mycket övertygande sätt, och har de luftvärnsrobotar så får ens skytt bråttom att kasta ut radarremsor och värmefacklor för att undvika missilerna. Man kan ju förstås





A-10A Thunderbolt

Flashigt

dyka ner bakom lämplig bergskam, men finns det fientliga helikoptrar i närheten så kommer de ibland över för att se var partyt är, och då bör man befinna sig en bra bit därifrån eftersom man oftast är numeriskt underlägsen. Ens wingmen är nämligen inte lika listiga som fienden, utan låter glatt skjuta ner sig som flugor. Oftast ger man sig ut på ett uppdrag med tre stycken, bara för att komma hem ensam i en helikopter som hostar och hackar som en gammal Amazon, och är ett rent helsike att sätta ner. Om man hittar basen, vill säga, det är inte det lättaste utan karta, och den är oftast det första som går sönder.

CvH har alltså en del höjdpunkter, speciellt den mycket övertygande grafiken och det solida ljudet, samt fiendens envisa förmåga att göra saker du inte väntar dig, som t.ex. skjuta tillbaka som om de verkligen ville överleva kriget. Dessutom finns det ett cinematiskt läge där man kan luta sig tillbaka och titta på när ens styrkor mosar fienden, man behöver inte ens sätta sig i en helikopter för att vinna kriget, men då förlorar man kanske litet av idén med att köpa ett spel för 400 spänn, när man lika gärna kan hyra en bra krigsrulle på video. Och den jämförelsen är kanske inte helt fel, det känns nämligen ibland som om man tittar på en film. Då menar jag inte bara de suveräna effekterna, ljussättningen, skogsdungarna och annat vackert, utan att det lätt blir så att man sitter och kollar vad ens polare i infanteriet gör på marken istället för att spela själv. Inte för att det finns mycket infanteri, här är helikoptern kung. Jag räknade ut att det fanns ungefär tre gånger så många helikoptrar i spelet som det fanns individuella infanterister, och det är väl kanske en litet sned fördelning. Snyggt gjorda är de dock, som jag hoppas att ni kan se av bilderna, men det ser man ju inte så mycket av när man flyger, utom i siktet till kanonen innan de förvandlas till lingonsylt av en välriktad eldskur.

Ett multiplayerläge finns också, men kräver två skivor, vilket jag tycker är litet taskigt mot fattiga spelfans som t.ex. jag själv. Jag hade dock tillfälle att prova, och det var aningen av ett lyft. Det var dock litet för svårt att hitta varandra i spelet, och att samarbeta förenklas inte av att man sällan riktigt fattar var den andre är någonstans. Man kan inte heller flyga som pilot och skytt i samma helikopter, men man kan välja olika sidor och försöka skjuta skiten ur varandra om man vill. Detta är dock lättare sagt än gjort, eftersom man ofta startar i olika ändar av landskapet med uppdrag som inte tar en i närheten av varandra. Att få igång ett multiplayerspel är dock hur lätt som helst. Faktum är att det är så lätt att vi i början inte ens förstod att vi var igång och i samma spel.

Som sammanfattning måste jag nog säga att det här spelet litegrann saknar spelkänsla. Det har en oerhört vacker yta, men skrapar man litet på den så upptäcker man att det inte finns så mycket kul under den. Visst känns det upphetsande att svepa nedför en smal ravin, under kraftledningar och att spränga fientliga stridsvagnar, men det blir litet andefattigt, utan att man riktigt kan sätta fingret på vad som är fel. Det här är ett sådant spel man köper för att screenshotsen är snygga, spelar några dagar, och sedan ställer på hyllan. Detta förstås om du inte verkligen älskade *Longbow vs. Havoc*, i sådana fall så är det bara att kuta till butiken med sedlar i näven, för det här spelet har allt det gamla hade, och är dessutom snyggare. Om du bara är ute efter ett bra flygspel så rekommenderar jag att du letar i realådan istället, det var ganska länge sedan det gjordes ett helikopterlir som man måste spela "bara en timme till."

MATS NYLUND

PCGAMERS PROFIL

CvH är:
- Grafiskt övertygande
- Välljudande
- Intelligent

CvH är inte:
- Fullt av spelkänsla
- Helt klockrent
- En krigsrulle

■ Distributör **Vision Park Distribution** ■ Utgivare **Empire** ■ Utvecklare **Razorworks** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P166, 32Mb RAM, 4Mb 3D-kort** ■ Rekommenderat **PII 266, 64Mb RAM, 16Mb 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **Direct 3D** ■ Multiplay **Ja** ■ Web **www.empire.co.uk** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Jane's Longbow Ej recenserat
Ganska gammalt, och inte lika avancerat som *Longbow 2*, men vi är svaga för det.

Apache Havoc Ej recenserat
Två olika helikoptrar och tre kampanjer, men annars är det samma grej.

SVENSKA PC GAMER

Vackert, välljudande, men vad ska man egentligen göra? Hyr en video istället.

60%

GENRE: MOTOR

NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000

Bilspelens mest kända serie är tillbaka igen med ännu en uppföljare.



"Ur spår... Påskbil!" Näe, den var f-n inte bra.

ELECtronic Arts håller fast vid traditionen att lansera en del i början av varje år. Har de lyckats åstadkomma något alls på den korta tid som har gått?

Ända sedan *Need For Speed* lanserade för evigheter sedan har ribban höjts för nya titlar i genren. Jag minns med glädje första gången jag satte mig med spelet. Faktiskt har inget av de nyare titlarna roat mig så mycket som det första. Nåväl, efter det ganska medelmåttiga *Road Challenge* har Electronic Arts plockat ihop ännu ett bilspel. Denna kan jag dock avslöja att de har lyckats riktigt bra med. *Porsche 2000* handlar som namnet antyder om sportbilen Porsche. Spelet omfattar de modeller av bilen som har tillverkats sedan den första 356:an från 1950. De andra titlarna i serien bjöd på alla möjliga sorters bilar, men denna gång är det endast Porsche-fanatiker som får det roligt. Med tanke på hur många det är som vill äga åtminstone en Porsche kommer nog spelet att bli en storsäljare.

De som gillade polisjakterna från de tidigare delarna kommer att bli besvikna, men det finns all anledning att titta närmare på *Porsche 2000* ändå. I ett av de olika spellägena ska spelaren jobba som testförare för Porsche. Jag kan avslöja att polisen spelar en stor roll i ett av de senare uppdragen. Det största och viktigaste spelläget i *Porsche 2000* är Evolution. Här gäller det att ställa upp i olika tävlingar och vinna pengar till nya bilar. Karriärsdelen fungerar mycket bättre denna gång och möjligheten att fylla ett helt garage med Porsche är svindlande. Till en början är tävlingarna riktigt tråkiga eftersom pengarna bara räcker till gamla modeller. De första bilarna accelererar bara något fortare än en femåring på en cykel, men allt ändras när de häftiga sportmodellerna blir tillgängliga. Givetvis går det att uppgradera bilarna för att öka prestandan och väghållningen.

"Skador hanteras fortfarande på ett ganska orealistiskt sätt..."

Problemet med de tidigare delarna i serien är att många av bilarna är understyrda. I vissa fall är det realistisk, men i andra är det ett hån mot bilarna. *Porsche 2000* introducerar en mer avancerad fysikmodell som gör att det är möjligt att skilja markant på framhjulsdrivna och bakhjulsdrivna bilar. Vidare känns bilarna annorlunda beroende på var motorn är placerad. Detta gör att det är lätt att känna skillnaden mellan de olika Porsche-modellerna. Skador hanteras fortfarande på ett ganska orealistiskt sätt, då bilarna bara slits till en viss grad. Tanken är att det ska bli dyrt att krocka, men inte ödesdigert.

Om jag hade beskrivit grafiken i *Porsche 2000* som ofantligt ful och tråkig, hade nog många reagerat starkt och funderat länge. Det är väl knappast någon som väntar sig mindre än otrolig grafik från ett nytt *Need For Speed*. Serien har



(Nedan) De två Porscharna stod och vänslades vid vägkanten.

Lockande

ju lyckats hålla sig på topp ända sedan den första delen lanserades. Denna gång är det bilarna som förtjänar mest uppmärksamhet. Modellerna är detaljrika (enligt manualen ska de vara uppbyggda av 2000 polygoner) och tack vare snygga texturer och effektiv ljussättning, blir de helt underbara att titta på. Givetvis kan jag inte låta bli att ge min vanliga känga till alla bilspel. Tack vare mängder av effekter och annat godis blir systemkraven ganska kraftiga. Därmed motverkar också spelen det absolut viktigaste i hela genren: Fartkänslan. *Porsche 2000* rullar på fint med alla effekter, men för att få ut något av det måste de flesta detaljerna skäras ner. Personligen tycker jag att det känns som bilarna kör i 50 km/h när hastighetsmätaren står på 180. Med andra ord krävs det en riktig bra dator för att få ut det mesta av spelet. Än idag tycker jag att svenska Digital Illusions håller tronen för fartkänsla med det suveräna Motorhead.

Nästan alla bilspel använder snabb technomusik vilket är ett smart drag. Musiken är stressig och därmed är det lättare att bli tung i foten. *Porsche 2000* innehåller mängder med stressiga låtar, men de som inte gillar techno behöver inte skrämmas bort. Det finns nämligen en bra anledning att stänga av musiken helt. Utvecklarna har satsat stenhårt på att göra motorljuden realistiska och de har lyckats mycket bra. En annan intressant detalj är att varje bil har sitt eget distinkta ljud, vilket är ovanligt i bilspel. Med tanke på hur många olika modeller av Porsche det finns är detta en otrolig bedrift. Den första 356:an låter precis lika gammal som den är och den nya 911:an låter som ett riktigt argt bi. Motorljudet är absolut bäst när spelaren har valt kameraperspektivet inne i bilen.

Av någon konstig anledning verkar utvecklarna bakom serien Need For Speed ha problem med inspirationen titt som tätt. Som jag nämnde tidigare räknar jag fortfarande det första spelet som ett av de främsta bilspelen. Det blev inte lika roligt när den andra delen lanserades. Personligen tröttnade jag på spelet efter bara några minuter. Specialversionen räknar jag inte som en enskild uppföljare. Tredje gången lyckades utvecklarna riktigt bra. Spelet introducerade ju polisjakter och bilar som kunde tankas ner från nätet. Det fjärde spelet kan knappt räknas som en uppföljare, eftersom den knappt innehöll några nyheter alls. På något sätt kändes det som utvecklarna gjort spelet på ren rutin. Nu är vi dock framme vid den femte delen och den är den bästa hittills. Alla bilfanatiker och särskilt de som gillar Porsche kommer att få det riktigt roligt. Vi får dock hoppas att utvecklarna inte fortsätter sin historia i samma stil som tidigare. I sådana fall gäller det att komma ihåg att vänta tills *Need For Speed VII* lanseras.

MIKAEL HJALMARSON

PCGAMERS PROFIL

NFS Porsche 2000 är:
- **En riktig uppföljare**
- **Samma spel som Porsche Unleashed**
- **Snyggt**

NFS Porsche 2000 är inte:
- **Något för klena datorer**
- **För dem som inte gillar Porsche**
- **Som *Midtown Madness***

■ Distributör **EA** ■ Utgivare **Electronic Arts** ■ Utvecklare **Electronic Arts** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P-200, 32MB RAM, 4MB 3D-kort** ■ Rekommenderat **PII-400, 128MB RAM, 32MB 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **Direct3D** ■ Multiplay **Lan, Internet** ■ Web **www.needforspeed.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Motorhead PCG 19, 92%
Ett spel utan några egentliga brister. Otrolig fartkänsla.

NFS III: Hot Pursuit PCG 23, 91%
Biljakter och bränt gummi. Snuten baxnar.

SVENSKA PC GAMER

Äntligen ett tillskott i serien som är värt namnet.

90%

GENRE: ARKAD

ROLLCAGE STAGE II

Det är snyggt och snabbt, men saknas det inte något?

Man får en känsla av att man snart kommer att bli överkörd av ett tåg.

ÄR det någon som har sett filmen Måndag hela veckan? Efter att ha kört det här spelet ett tag fick jag en känsla av att jag hade varit med och det förut. Skillnaden var att där Bill Murray fick uppleva Ground Hog Day om och om igen, blev jag översköljd av starka färger och snabba bilar i *Rollcage Stage II.*

Det är kanske bäst att jag förklarar utgångsläget. När Micke Hjalmarson recenserade det första *Rollcage* blev han eld och lågor. Han använde nästan hela sin procentpåse, och delade ut inte mindre än 90% i mars 1999. Själv tyckte jag att det var ett bra spel, fast jag hade nog placerat betyget strax under Utmärkt Spel-gränsen. Nu, ungefär ett år senare, är det dags igen. Micke bönade och bad i ett försök att få spela uppföljaren, men inga argument bet på den spelsugne chefredaktören. "Har du inga läxor att göra?", fick han till svar, medan jag krampaktigt höll i den gula boxen.

Det jag vill ha sagt med den här inledningen är att jag var positivt inställd till spelet när jag började. Efter den otroligt snabba installationsproceduren pekade mungiporna uppåt, men efter att ha kört i ett par timmar kom jag på mig själv med att sitta helt gravallvarlig. Mungiporna pekade inte längre uppåt - jag var uttråkad.

> **"Lite spelglädje hade inte suttit fel."**

När jag har tråkigt brukar jag alltid börja läsa en av lill-Hjalmars recensioner. Det brukar alltid fungera. I det här fallet föll det sig naturligt att ta en titt på sidan 65 i PC Gamer 27; recensionen av *Rollcage.*

"Varje bana är översållad med power-ups" löd en mening. Det stämmer in på uppföljaren också. "Bilarna är helt

VILKET SÄTT!

Det finns som sagt många olika spellägen att välja mellan, och här har vi valt ut våra favoriter. Allt för att det ska bli lättare för er att hitta godbitarna.



Det här är arkadläget, där det helt enkelt gäller att komma först. Du möter fyra andra bilar, men det ska väl inte vara något problem?



Här kör du mot klockan, och även mot en spökbild av dig själv. Man vill ju inte gärna vara sämre än sig själv...

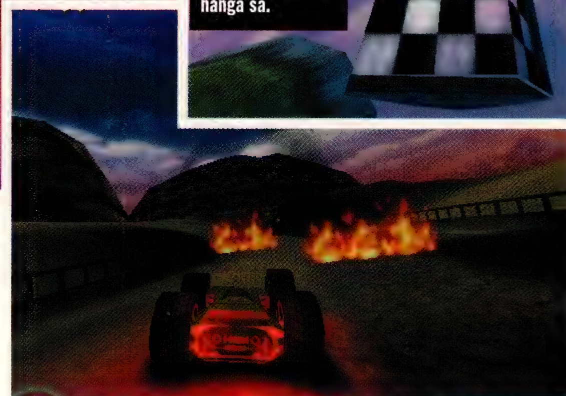


Scramble är en favorit på redaktionen. Klart annorlunda banor, om man säger så... Det handlar mer om kontroll än om fart.






Undrar hur de fick den här vägen att hänga så.



Ytligt

oförstörbara." Yes, samma sak gäller fortfarande. "Det finns ett stort antal banor, men de är inte särskilt långa." Det vill jag lova. "Det tar ett litet tag innan styrningen sitter i ryggmärgen." Där stannar vi upp lite. Styrningen är ett problem i *Rollcage Stage II*. Inte höger och vänster, eller framåt eller bakåt. Det är mer en känsla av att man inte alltid har kontroll över vad som händer. Det går så snabbt att man mer eller mindre kastas åt olika håll på banorna, och eftersom man även i uppföljaren kan köra uppochner i taket är det lätt att tappa kontrollen över händelserna.

Grafiken i *Rollcage Stage II* är verkligen grym. ATD har en förkärlek för rött, blått och grönt, och banorna är ofta mörka och futuristiska. Framförallt Scramble-banorna blir otroligt mäktiga, med egentligen bara en väg som leder rakt ut bland molnen. Man måste ha ett 3D-kort, annars får man upp det retliga meddelandet "Try a lower video resolution." Om man har ett någorlunda bra grafikkort går det att köra på riktigt höga upplösningar utan att det hackar det minsta. Däremot var ljudet ryckigt några gånger, vilket är ganska störande när man kör med hörlurar.

Det finns en mängd spelalternativ för singelspelaren, och det är på det området som det skiljer sig från originalet: Arcade (ett lopp mot fyra andra bilar), Time Attack (kör mot din egna spökbild), Training (tio träningsbanor), Scramble (man ska ta sig till en viss plats på tid), Survivor (man måste klara en bana för att få köra nästa), Demolition (förstör alla föremål så snabbt som möjligt) och All Tracks (ett varv på varje bana, med totaltid). Dessutom finns det en mängd alternativ för den som vill spöa polarna i multiplayer. Det är både bra och dåligt att det finns så många alternativ - fördelen är givetvis att det finns något för alla smaker, men samtidigt känns de inte riktigt genomarbetade. Jag kom på mig själv med att tänka på annat, och eftersom det finns så många andra alternativ blir det hela lite kluvet.

Man har behållit en del av vapnen från originalet, samtidigt som man har fräschat upp de grafiska effekterna en del. Det finns 12 vapen att välja mellan nu, och om man samlar två av samma sort förvandlas det till en slags supervariant.

Personligen tycker jag att hela spelet känns lite ytligt. Det är jättesnyggt och otroligt snabbt, men man får aldrig någon riktig känsla för det. Det är något som saknas. Lite spelglädje hade inte suttit fel, och det hoppas jag att ATD stoppar in i nästa version av *Rollcage*. För en sådan kommer det väl?

ANDERS SKÖLD

COOL ARSENAL

Man har satsat en hel del på vapen och power-ups i uppföljaren. I takt med att man får mer kraftfulla bilar, kan man även lägga vantarna på rejäla muskedunder. Eller vad sägs om Mini Rockets, Chain gun, Driller Rocket, LaserBlades, Time Warp, Leader Missile, Worm Hole, Radius Bomb, Turbo, Tazer Ram och Stasis beam?

PCGAMERS PROFIL

Rollcage Stage II är:
- **Otroligt snyggt**
- **Ganska tunt**
- **Lite för snabbt**

Rollcage Stage II är inte:
- **Innehållslöst**
- **Kul i det långa loppet**
- **Lätt att kontrollera**

■ Distributör **Jack Of All Games** ■ Utgivare **Psygnosis** ■ Utvecklare **ATD** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P233, 32 Mb RAM, 4 Mb 3D-kort** ■ Rekommenderat **PII 266, 32 Mb RAM, 8 Mb 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **D3D, Glide** ■ Multiplay **Modem, LAN** ■ Web **www.rollcage-game.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

SVENSKA PC GAMER

Det är otroligt snyggt, men saknar tyvärr riktig spelglädje.

74%

KOLLA ÄVEN IN...

South Park Rally PCG 40, 71%
Inte särskilt spektakulär arkadracer, full av "humor" i form av dildos.

Star Wars: Episode 1 - Racer PCG 31, 80%
Ett trevligt racingspel som skulle klarat sig även utan Star Wars-koppling.

GENRE: STRATEGI

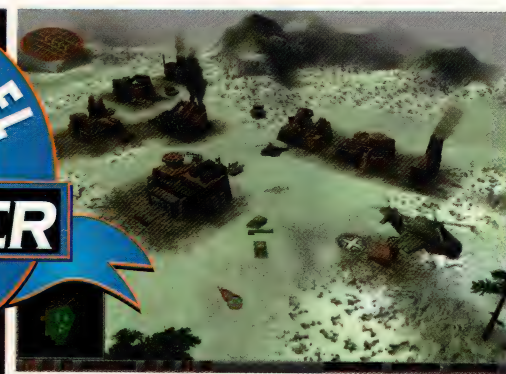
EARTH 2150

Om bara Westwood hade haft den här ambitionsnivån.



Pow, Schbang etc. Explosionerna ser mycket bra ut, men dessa skärmbilder kan inte göra 3D-motorn rättvisa.







Enheter exploderar på olika sätt. Kul.





FORSKNING FÖR FOLKET

Forskningssystem et gör att du gradvis upptäcker nya fordonskomponenter, förutsatt att du spenderar tid och resurser. Endast ett par nya uppgraderingar erbjuds inför varje uppdrag, så avancemanget sker gradvis. Mindre tålmodiga befälhavare kan komma att skruva på sig en aning. Systemet är snyggt implementerat, välbalanserat, och inte helt olikt det i *Warzone 2100*.

FÖRUTsättningarna förändras verkligen. För två år sedan var *Command & Conquer: Red Alert* i stort sett enväldig härskare på RTS-tronen. För två år sedan poppade även en ganska medelmåttig *Red Alert*-klon vid namn *Earth 2140* upp. För åtta månader sedan visade *Tiberian Sun* sitt numera så välbekanta ansikte, och många blev faktiskt besvikna. Nu dyker *Earth 2150* upp, och det ser ut att vara allt som *Tiberian Sun* skulle ha varit. Vad är det som händer?

Två företagsamma killar på TopWare (som finns i Polen, men utvecklade spelet på tyska) har helt klart haft koll på utvecklingen sedan *RA*. *Earth 2150* är den idealiska uppföljaren: ny motor; en komplett grafisk ansiktslyftning; element lånade från de bästa spelen i genren; och allt har de gjort under de två år som förflutit sedan originalet kom upp på hyllorna. Vorsprung durch Technik, antar jag.



Dimman gör att man vanligtvis inte ser så mycket av sceneriet.

"Enheterna bygger gradvis upp erfarenhet."

Även skilt från de övriga spelen i den överbefolkade genren, är *Earth 2150* en fröjd att spela och beskåda. Förutsättningarna är inte särskilt storslagna: tre fraktioner slåss mot varandra om kontrollen över den döende jordens sista resurser, så att de kan fly innan klotet slungas in i solen. De tre fraktionerna är härligt individuella: en dekadent befolkning som anlitar robotar att göra deras grovjobb, därav robotarna; en ryss-aktig, lågteknologisk fraktion med mycket tanks; och den kvinnodominerade månkolonin som gärna använder sig av svävarfarkoster.

Men sidorna skiljer sig inte bara åt vad gäller vapen och fordon. De samlar faktiskt in resurserna på olika sätt också, vilket kräver att man använder olika strategier beroende på fraktion. *C&C*:s harvesters ser faktiskt lite fåniga ut i jämförelse. Det är även skillnad på hur enheterna kommunicerar med dig: United Civilized States mekaniserade trupper svarar på ett så kyligt sätt att användandet av dessa kan te sig riktigt obehagligt. Samtidigt kan damerna från Lunar Corporation te sig en aning flörtiga - vilket ju inte inträffar ofta i strategispel.

Earth 2150 är lagom innovativt i fråga om uppdragens struktur. Långsiktiga mål växer gradvis fram över ett antal uppdrag (vilka inte alltid är helt linjära). Till exempel så börjar varje fraktions kampanj med insamlandet av stora mängder resurser. Ett uppdrag som sträcker sig över flera nivåer. Förutom att bygga de utposter som är nödvändiga för varje uppdrag, så måste du hålla med en huvudbas på en säker plats, där resurser och enheter kan slussas in och ut via trasportskepp. Vid


De tre fraktionerna har alla distinkta strukturer och enheter.

KRAFTMÄTNING

Så rullar *Earth 2150* på din PC

■ Testsystem **PII 266, 32Mb RAM, Voodoo2 (8Mb)**



UTSLAG: Överraskande dålig prestanda, men det funkar på lågupplösning med vädret avstängt.

■ Testsystem **PII 450, 128Mb RAM, TNT2 (32Mb)**

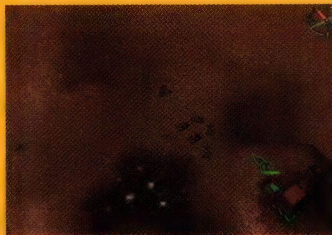


UTSLAG: Med vädereffekter på så klarar maskinen det precis, men det hackar med många enheter på skärmen.

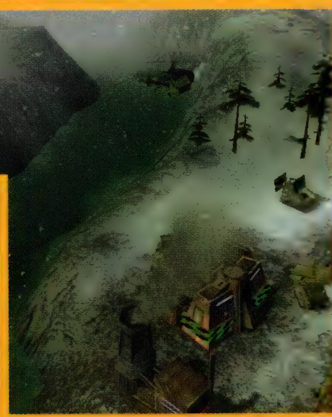
SKÖNHETEN KOMMER INTE ALLTID INIFRÅN.

Jag kan bara inte komma över hur snyggt - och hårdvarukrävande - *Earth 2150* faktiskt är. Från de mjuka kamerasvepningarna till de små detaljerna på det mest alldagliga av fordon, kommer du att häpna över och bli distraherad av de grafiska finesserna. Här är några som fick mig att förlora hela slag bara för att jag satt och sade: "Åååååh!"


Du kan ställa in din kamera så att den visar tre bilder åt gången. Placera helt enkelt markören över den relevanta delen av skärmen och rör kameran dit du vill.


Dag/natt-cykeln är underbar, och förändringarna kryper långsamt på dig. Det här är solnedgången, och om du tittar noga kan du se mig på verandan, rökandes en pipa.


Ljusen på byggnader och enheter slås på automatiskt när det blir mörkt. Du kan dock stänga av dem när du vill, eller leka lite med dem som jag gjorde.


Snö kan bli en taktiskt mardröm då synen begränsas. Smart nog ar snön i 3D - den faller helt korrekt i förhållande till vinden. Och ja, detta kräver ordentlig hårdvara.

slutet av varje uppdrag kan du transportera tillbaka enheter till din huvudbas, så att dessa kan hjälpa till under nästa uppdrag. Detta är bra eftersom enheterna gradvis bygger upp erfarenhet.

Defensivt lagda spelare kan bygga befästa baser, med murar, torn och allt. Än mer intressant är dock att man även kan ta sig under markytan: en vanlig "builder" kan gräva tunnlar genom vilka stridande enheter kan ta sig till och från, eller under, slagfältet. Precis som *Tib Suns* cloakade enheter hjälper dessa till att göra baser mer sårbara för angrepp, och så


Industribyggnader som raffinaderier spyr konstant ut svart, äcklig rök.

Fagert

snabbar de även på spelandet.

Striderna tenderar därför att bli spännande och intressanta, och tank-rusningar är ovanliga. Det dramatiska tredimensionella sceneriet gör att det kan vara svårt att manövrera större grupperingar, vilket manar dig att attackera på flera fronter. Sceneriet är även deformerbart, så stora explosioner kan förändra landskapet radikalt. Nackdelarna och fördelarna med de olika fraktionerna är väl markerade, vilket gör att du tar tid på dig att arbeta fram en bra plan; må det vara luftattacker, snabba blitzar, underjordiska lömskheter eller anfall via vattnet. Dag/natt-cykeln och vädereffekterna kan användas till din fördel: stäng av strålkastarna på natten inför ett överraskningsanfall, eller dra nytta av kastvindar som kan förgöra flygande enheter.

Allt detta överblickas med hjälp av det bästa kamerasystem som genren hittills skådat - även om det snart kan få rejält med pisk av svenska *Ground Control*. Genom att hålla ned en eller två knappar och röra på musen, så kan du kontrollera kamerans alla funktioner: zoom, rotation, och vinkel mot marken. Du kan också fixera kameran på en enhet och följa den, eller låta tre separata kameror hålla koll på läget - användbart om du är orolig för din huvudbas.

Earth 2150 solidifierar många av idéerna som vi sett i *Warzone 2100*, *Imperium Galactica II* och andra, så det kan inte kallas helt originellt. TopWare har dock tagit fram det bästa konventionella RTS:et som finns just nu. *Tiberian Sun:s* antika system kunde inte behålla kronan för alltid, och nu har den bytt hjässa. Tyvärr kommer detta spel inte sälja lika bra, då det saknar en tung marknadsföring. Trist.

ROSS ATHERTON

PC GAMERS PROFIL

Earth 2150 är:
- **Ett väldigt polerat och utmanande RTS**
- **Tillräckligt varierat för att behålla ditt intresse**
- **Vad *Tib Sun* kunde ha varit**

Earth 2150 är inte:
- **Enormt innovativt**
- **Särskilt lätt att sätta sig in i**
- **Det första - eller sista - RTS:et i 3D**

■ Distributör **Vision Park Distr.** ■ Utgivare **Mindscape** ■ Utvecklare **TopWare** ■ Pris **Ca. 450:-** ■ Systemkrav **P233, 32Mb, 8Mb 3D-kort** ■ Rekommenderat **PII 450, 64Mb RAM, 16Mb 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **D3D** ■ Multiplay **Modem, Internet, LAN** ■ Web **www.earth2150.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Imperium Galactica II PCG 38, 91%
Galaxer i mina braxer, sade Kapten Zoom. RTS Bonanza.

Warzone 2100 Ej Recenserat
Kamerasystemens allfader. Borde sålt i massor, men det gjorde det inte.

SVENSKA PC GAMER

Snyggt, utmanande, överraskande, enormt. Earth 2150 är döden för 2D-RTS.

91%

GENRE: ACTION/STRATEGI

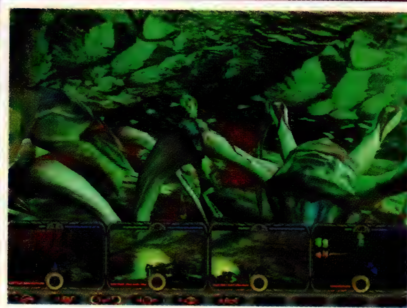
EVOLVA

Klor, huggtänder och granatkastare.



Freeze Game Mode

Genohunters tar en paus från ultravåldet inne på discot.



DÉJÀ vu är jobbigt. Jag har spelat *Evolva* till och från den senaste veckan och jag hittar fortfarande fragment av koncept som känns bekanta på ett märkligt sätt. Värre är att det finns influenser i *Evolva* som fortfarande, t o m för den här förhållandevis bevandrade recensenten, är omöjliga att placera. Jag fixar inte det, så om någon kommer på något är det bara att skriva.

Den primära kopplingen är hypervåldet från *Starship Troopers*. Din lilla grupp tungt beväpnade soldater ställs med jämna mellanrum öga mot öga med en pulserande massa av insekter, vars enda mål är att göra om dig till reservdelar. Hysteriska strider mot till synes hopplösa odds är det lättast identifierbara elementet i *Evolva*. Tack och lov för det. Fundera på det en stund: verkliga masskonflikter i datorspel har börjat försvinna sakta men säkert. Det är en direkt bieffekt av att världens alla

> **"Öga mot öga med en pulserande massa av insekter."**

gamers har börjat kräva mer och mer och sofistikerad AI hos motståndarna. Men eftersom fienderna blir allt mänskligare måste de minska i antal. Att ha grupper av fiender lika stora som de i *Doom* med intelligens i Oscar Wilde-klass skulle leda till stympade spelare i enorm skala.

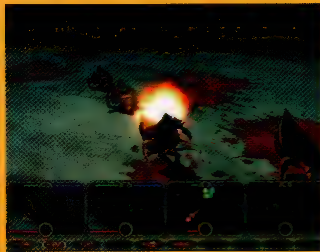

Att springa iväg är ofta en bra taktik.

PLANTOR MED NÄBBAR

Strid fungerar på samma sätt som det traditionella mus/tangentbordsarbetet i *Quake*, men innehåller små detaljer som kommer till användning genom noga utvalda idéer.

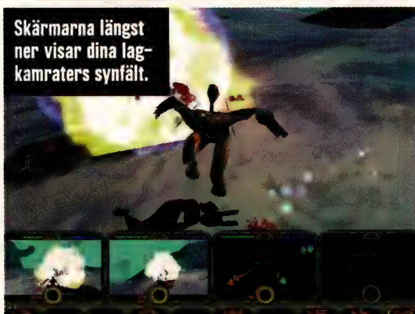

Varje vapen har en självladdande kraftmätare som förbrukas genom avfyrning. Detta medför att man slipper söka upp ammon när den är slut.


Håll nere Shift för att ladda en attack i R-Type-stil. Att skjuta direkt eller vänta några sekunder är ännu ett taktiskt beslut.

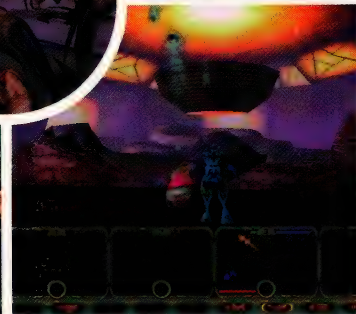

Det finns MÄNGDER med blod i det här spelet. Inte originellt, men det verkar populärt hos de flesta. Utom hos censorerna förstås.




Eldattacker kan rensa vissa barrikader.

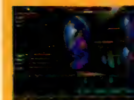

Skärmarna längst ner visar dina lagkamraters synfält.





STOR HÄCK

Du får chansen att döpa dina skoningslösa mördarmaskiner. Naturligtvis döper vi dem efter medlemmar i PC Gamer-gänget. Roligt blev det när vi garvade åt storleken på Ross rumpa. Och sedan skrattade vi lite mer åt genohuntern Ross rumpa.



Genialt

Så vi drar ner på antalet och den yttersta konsekvensen av detta ser vi på de sista nivåerna i spel som *Unreal Tournament* och *Quake III Arena* där vi möter en ensam, väldigt smart motståndare. Det verkar inte finnas någon enkel väg tillbaka från detta. Om en utvecklare gör motståndarna mindre övertygande för att kunna öka deras antal kommer kritiker och publik att anklaga dem för att ha begått ett misstag. Om det ser mänskligt ut, men inte agerar mänskligt, så måste det vara något fel.

I *Evolva* är dina motståndare inte mänskliga, vilket innebär att de kan vara hur många som helst och hur dumma som helst. Men - och detta är det huvudsakliga skälet till varför *Evolva* får ett Utmärkt Spel-betyg - de är dumma på ett fullkomligt övertygande sätt. Dina fiender är i princip djur. Djur med superutvecklade försvarsmekanismer men icke desto mindre hänsynslösa, dumma slaktare. Den upphaussade fuzzy logic-AI:n gör att djuren beter sig på det förutsägbart oförutsägbara sätt som alla djur gör. Detta gör att varje ras - både de som är infödda på planeten där allt utspelar sig och trupperna hos den invaderande parasiten som utgör majoriteten av dina fiender - beter sig enligt sin egen natur. Skjut på dem från olika håll och du kan se förvirring som snabbt övergår i panikartad flykt eller desperat attack.

"Förvirring övergår i panikartad flykt."

På samma sätt interagerar de med varandra i en ganska övertygande simulering av en fungerande ekosfär. Om du inte ingriper kommer parasiten att försöka slakta de fredliga växtätarna, som kommer att göra meningslösa försök att fly eller kämpa. Genom hela spelet förekommer scener där du t ex stöter på en flock antilopdjur som leds in i ett bakhåll, där det står dig fritt att ingripa eller att ignorera deras trångmål.

Sedan finns hjältarna - genohunters - och de är den första riktiga besvikelsen i *Evolva*. Deras förmåga att absorbera genetiska data som utlovar miljontals möjliga mutationer har vi snackat om tidigare. Men i praktiken är det ett osmidigt system, där du väljer mellan två slumpmässiga mutationer, som är onödigt tillkrånglat. I grund och botten är detta inget mer än ett glorifierat



KRAFTMÄTNING

Så här rullar *Evolva* på din PC

■ Testsystem P233, 32Mb RAM, Voodoo 1 (4Mb)

UPPLÖSNING 640 x 480

UTSLAG: Den begränsade voodookraften reducerar grafiken något. Funkar okej, dock.

■ Testsystem PII 266, 32Mb RAM, Voodoo 2 (12Mb)

UPPLÖSNING 640 x 480

UTSLAG: Bättre, men inte lika bra som på en GeForce-maskin. Spelbart, på bekostnad av en del finess.

Klovapnen ser tuffa ut.

(Vänster) Lite elementär vetenskap leder till en del mäktiga explosioner.

NATURLIG SKÖNHET

När jag satt och recenserade sent en natt kom en kollega från en annan tidning in och utbrast "Det där var ett fult spel, du", innan han vandrade vidare. Han har rätt. Trots alla påståenden om snyggt utseende, så är ingen grafik lika snygg som utlovat, när man faktiskt spelar. Det är motsvarigheten till någon som är extremt fotogenisk, men påtagligt slätstruken i verkliga livet.

PCGAMERS PROFIL

Evolva är:

- Evolutionärt
- Packat med monster
- Altered Beast med doktorsexamen

Evolva är inte:

- Revolutionärt
- Så värst karismatiskt
- Perfekt utvecklat

DEN FELANDE LÄNKEN

Så här fiffigt går det till när du utvecklar dina genohunters.

Först letar du upp ett kreatur med de egenskaper du vill ha. Döda det och samla ihop klägget.

Gå till mutationsskärmen, där ett klick på mutationsknappen ger dig två möjligheter.

Till slut väljer du den du vill ha och en liten animation visar upp dina nya färdigheter. Kalla mig Dolly.

power-up-system och genomförandet saknar en viss elegans.

Det finns något perverst fängslande med dessa figurer. Du kan byta mellan de olika individerna och de återstående tre medlemmarna kontrolleras av datorn, som gör ett blandat jobb: även om de är bra på navigation och hopp - jag har inte sett dem trilla ner i plasmagroparna ännu - så är de knappast de hårdaste motståndarna. Medan du är i full färd med att upptäcka att cirkelstrejfning och höga hopp är det bästa sättet att plocka sönder dem, så är dina lagkamrater mer än lite passiva.

> **"Evolva är årets mest svårspelade."**

Spelet verkar fuska lite för att handskas med detta; majoriteten av parasiterna attackerar just den som du kontrollerar. Lite orättvist, men detta förhindrar åtminstone *Freespace 2*-effekten, dvs dina lagkamrater slutför uppdraget åt dig. Stridernas stil påminner om *MDK* fast utan krypskyttegeväret (synd - det finns vissa ögonblick som skulle vara riktigt spännande om man kunde betrakta flockarna genom en kikare) och flyter på bra för det mesta.

I slutänden saknar *Evolva*, precis som *Total Annihilation*, en viss mänsklighet. Genohunters är ett tyst, brutalt mördarsläkte som blöder och dör utan att klaga: ett bombplans smidighet, lukten av genetisk napalm på morgonen...men ingen själ. Jag skulle kunna rabbla influenser här tills vi alla tröttnade, men jag ska berätta vad *Evolva* påminner mig om mest.

Ett datorspel. Ett rent, gammaldags datorspel. Inga pretentioner på realism, istället får vi en helt främmande värld att utforska. Det använder sig av det ovärderliga systemet med konsekventa regler. En viss planta kommer alltid att fatta eld om du beskjuter den med ett visst vapen. Två växtfrön skapar en explosion om de placeras intill varandra. Du lär dig och sedan lär du dig att manipulera. Det är ett flytande system och användandet av det här är det mest konsekventa jag sett sedan *System Shock 2*. Det faktum att *Evolva* är årets mest svårspelade är en bonus.

En handfull fel - som en tendens till onödigt stora nivåer och ett överutnyttjande av "snabb död" senare i spelet - hindrar det från att hamna brevid de legendariska spel som nämnts på dessa sidor, men detta är en riktigt bra arkadshooter med beundransvärt lite respekt för konventioner. Någon borde utveckla den här stammen vidare.

KIERON GILLEN

■ Distributör **Bonnier Multimedia** ■ Utgivare **Virgin** ■ Utvecklare **Computer Artwork** ■ Pris **Ca. 400:-**
■ Systemkrav **P233, 32 Mb RAM, 3D-kort (4 Mb)** ■ Rekommenderat **PII 300, 64 Mb RAM, 3D-kort** ■
Grafikaccelerator **Direct 3D** ■ Multiplay **Modem, LAN** ■ Web **www.evolva.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

MDK PCG 6, 94%
Murder. Death. Kill. Bäst ihågkommet för krypskytte-duellerna.

Terra Nova Ej recenserat.
Gammalt nu, men en Looking Glass-klassiker som var före sin tid.

SVENSKA PC GAMER

Alienslakt i enorm skala med nog detaljer för att hålla den sofistikerade intresserad.

86%

THOMAS RUSIAK

MAGIC VILLA



SVENSKA PC GAMER

Sliter du håret i frustration? Frukta inte - hjälpen är nära.

SPELGUIDER

SPELGUIDE

THE SIMS

Där jag lägger min hatt, där är mitt hem. Plus många andra pärlor av livsvisdom.

Av KIERON GILLEN

När man ställs inför utmaningen att anta rollen som Simmarnas onda styvmor dyker det omedelbart upp några problem: det första är att det inte finns något korrekt sätt att spela The Sims på. Det är helt okej att klättra på karriärstegen och forma en ljus, påhittad framtid men det går lika bra att svälta, misshandla och driva dina simmar till en tidig död. Så istället för att ge er en genomgång ska jag beskriva några strategier som ni kan utnyttja, lite allmän information och ett urval av en del udda fenomen som kan tänkas vara intressanta.

SIM-LIVET

Låt oss ta det från början eftersom, som Julie Andrews påpekade, det är ett utmärkt ställe att börja på. Precis som i verkligheten så vill ingen sitta i samma lägenhet som knappt läskunniga puckon som smutsar ner golvet, så det är av yttersta vikt att välja kompisar i *The Sims*.

Den första frågan du bör tänka på är den totala storleken på ditt hushåll. Upp till åtta individer kan klämmas in i en byggnad, men att hantera fler än åtta simmar ligger långt utanför en begynnande gamers kunskaper.

Egentligen är det lika dumt att tro att du kan kontrollera en enda individ. Det första man noterar i *The Sims* är hur snabbt tiden går. Genom att ha ett par som lever tillsammans kan du göra det lite enklare för dig själv (t ex att en sim lagar mat åt båda).

Du kanske också vill inkludera barn i hushållet. Eftersom *The Sims* utspelar sig närmare det senaste århundradet och inte det näst senaste, så kan du tyvärr inte skicka iväg dem till en bullrig fabrik för att dra in pengar. Eftersom de inte behöver bekymra sig om sina karaktärsdrag för att bli befodrade har de gott om tid för att skaffa familjen vänner. Detta är "Gulliga Barnet"-taktiken. Eftersom barnen inte drar in några pengar till familjen så ger varje kotte en skattereducering på 10%. Yngla av dig för lägre skatt. Så gör man i *The Sims*.

Om du inte vill att allting ska utvecklas till samma fiendskap som i ett avsnitt av Villa Medusa, är det nödvändigt att du lägger ner lite tid på dina simmars karaktärsdrag. Rent finansiellt är det bättre att bara lägga några enstaka poäng på Neatness. En hushållerska kostar bara 10 dollar om dagen och ärligt talat - vill du inte hellre jaga snyggingen som bor intill än att diska gamla tallrikar? Precis.

Så, om du vill spela spelet "seriöst" (dvs framgångsrik karriär och socialt liv), är de viktigaste egenskaperna Outgoing, Active och Nice.

Outgoing är viktigt för att lyckas på jobbet och skaffa nya vänner. Precis som i verkliga livet så får inte panelhönor några sängkamrater. När du väl börjar jobba nattskift för





"Det var inte jag älskling, det var hunden."

maximal karriärpotential så kommer du att vara glad för varenda poäng du la på Active. Simmar med låg poäng på detta område kommer hem från jobb med lägre energinivå än de med Red Bull i ådrorna, så de kommer att vara mindre villiga att göra något annat än att hoppa i säng. Precis som i verkliga livet så får de som går i säng tidigt själva, inga sängkamrater. Till sist så kommer några delar Niceness att gynna fruktbara sociala interaktioner av alla de slag.

Den sista egenskapen, Playfulness, kan användas lite hur som helst. Medan höga nivåer gör din sim till ett partydjur, definierar det också vilka intressen han eller hon har. Detta innebär att om du



Skräm dina grannar genom att återskapa Kumlabunkern.


Iscensätt ditt favoritavsnitt av Killar Beter Sig Illa. Halvätna pizzor och skräphögar är grundläggande.


Försök attrahera dina kvinnliga rumskamrater med lite matlagningskunskaper.

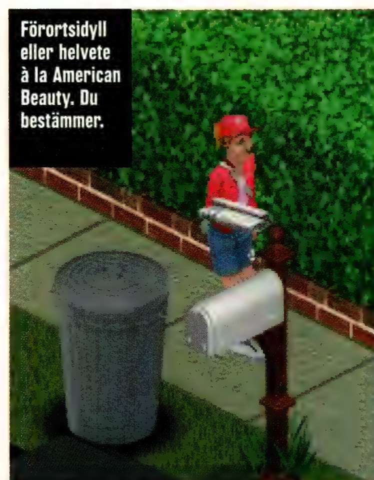
väljer en låg poäng här kommer du fortfarande att kunna tillfredsställa din karaktärs behov av lycka. Det kommer att vara en liten nackdel i relationerna till andra, men - till skillnad från de andra tre som nämns här - påverkar det inte deras förmåga att uppnå känslomässig tillfredsställelse. Exempel: en karaktär med låg Playfulness får ut mer av ett parti schack än basket. Så länge du använder simmarna med det i åtanke så kommer de att klara sig. De kommer troligtvis att bära polyesterskjortor och gilla Queen också. Nu när jag tänker på det så är det antagligen bäst att satsa på hög Playfulness.

SINGEL I SIM-STAN'

Det är vår. Som du säkert är införstådd med så tänker en ung man (eller kvinna - Mona Malm) på kärlek. En av de bästa sysselsättningarna man kan ägna sig åt då är naturligtvis att förföra allt som rör sig. I *The Sims* verkar det inte finnas något som heter kärlek vid första ögonkastet. Du måste bli kompis med potentiella sängkamrater innan det kan bli tal om intimiteter. Lektion nummer ett: stressa aldrig. Prata bara helt enkelt så mycket som möjligt. Var tålmodig och försök inte med något annat än småprat innan du ligger runt 50-strecket. Vid denna tidpunkt bör du bestämma dig för om det är kärlek du vill ha. När du väl låter passionens änglar härja fritt, kan svartsjuka som mynnar ut i slagsmål mycket väl bli resultatet.

Om du vill fortsätta vara vänner ska du inte pyssla med något annat än skämtande och komplimanger. Detta borde öka din vänskapsfaktor utan att klampa in på hjärtats domäner. Faktum är att t o m komplimanger kan vara lite riskabelt. Om du verkligen vill åstadkomma något ska du vänta med att använda komplimangen eller skämtet tills du ligger runt 70. Övergå då till flörtande. Vid 80 eller 90 kan du försöka med ryggmassage eller dans. Kramar bör ingå i din kärleksarsenal vi det här laget också. Slutligen, över 90, försök med kyssar. Notera att även om någon är kär i dig - markerat med ett hjärta över huvudet - betyder inte det att de är beredda att kyssas. Folk blir ofta kära runt 65, men öppnar sig inte sexuellt förrän mycket senare. De är inte direkt lätta på foten.

Till sist ska det också sägas, till alla lymlar och lösaktiga ⇨


Förortsidyll eller helvete à la American Beauty. Du bestämmer.



De där simmarna vet verkligen hur man fixar en schysst fest! Ost och ananas på pinne, någon?

⇨ människor i huset, att otrohet ska hanteras på samma sätt som i verkliga livet. Låt aldrig en älskad se dig i romantiska situationer med någon annan - t o m dans kan orsaka upprördhet. Den vanliga reaktionen hos en sim som ser något sådant är att gå fram och klippa till förrädaren eller kvinnotjuven (eller manstjuven). Detta får allas glädje att störtdyka. För att undvika sådana scener ska du sköta det utom synhåll, i ett separat rum. Att ta en dag ledigt från jobbet kan också fungera.

EN ENKEL PLAN

Nu kan saker och ting bli lite knepigt. Det finns flera taktiker som kan användas för att få ett bättre liv. Jag har beslutat mig för att ge dem lätt ihågkomna namn för den komiska effektens skull.

Först och främst - problemet med pengar. Det främsta sättet att skaffa pengar är den taktik som vi kallar Hemgiften. Detta innebär att du skapar ett nytt hushåll i området med en enda, åtråvärd invånare. Dela ut höga poäng på sociala kvaliteter och placera individen i minsta möjliga lägenhet - en fyrkantig byggnad. Installera en telefon. Spara spelet. Gå nu tillbaka till ditt andra primära hushåll och låt en av dina singlar börja bearbeta denna attraktiva nykomling. Förför. Gift. De kommer att flytta in i ditt hus med de återstående pengarna - 20000 kalla.

Om ett aktivt socialt liv ligger dig närmare om hjärtat än ekonomisk rikedom, kan du iscensätta följande. Istället för att du skapar en enda invånare skapar du en likaledes tom byggnad med åtta invånare. Genom att du har så många människor att bolla med, kan det hända att någon i ditt hus kommer på vänskaplig fot med någon. Senare i spelet, när de flesta karriärer kräver att du har ett visst antal vänner för att du ska kunna gå vidare till nästa nivå är detta viktigt. Om du senare vill gifta dig utan tanke på pengar är dessa stora mänskliga depåer lämpliga jaktmarker. Denna taktik kallar jag "Haremet".

En taktik som liknar Gulliga Barnet-taktiken är Inomhus-taktiken, där en karaktär helt och hållet ignorerar karriären. Medan alla de andra i huset ger sig ut för att dra in pengar kan hon (eller han) stanna inne för att sköta hushållet. Detta ger också simmen rejält med tid att förbättra färdigheterna över hela spektrumet. Medan höga kunskaper i mekanik och matlagning gör kamraterna tacksamma för att de finns, så har det också effekt på vissa kariärer om du skulle ge dig ut i arbetslivet. Deras karriärer kommer då att gå spikrakt uppåt. Och även om de inte gör det så gynnar det övriga kollektivmedlemmar att de har en kompis som samlar vänner och på så sätt gynnar deras utveckling. En bra värd/värdinna är ovärderligt.



Är det det där en badsvamp i vattnet, eller är du bara glad att se mig?



Fördriv de där långa timmarna med att hoppa från klinker till klinker.



De som tycker att denna form av slaveri känns konstigt, kan tillämpa Mona Malm-taktiken. Denna består av det värsta missbruket av ledighetsregeln som tillåts på jobben i *The Sims*. Att skippa jobbet flera dagar i rad leder till att du förlorar din position - men att skifta mellan arbete/frånvaro har ingen effekt, hur länge än detta håller på. Detta ger dig rikligt med tid att vara social på och förbättra dina simmar. Jag skulle inte testa detta på riktigt, om jag vore er.

Vi har också taktiken kallad Snabbsömnen. Detta är ganska enkelt: istället för att lägga massa pengar på dyra sängar så köper du helt enkelt de dyrare sofforna. Du får lika mycket vila av att somna på dessa som att fluffa runt under duntäcken. Det är väldigt kostnadseffektivt och ökar komforten eftersom du bara stänger av dumburken, vänder på dig och somnar.

De som har behagliga minne från studenttiden kan testa med Studentrums-manövern. Detta innebär att du spenderar så lite tid som möjligt i lägenheten. Din lägenhet bör vara obetydligt större än sängen och alla dina prylar samlas i högar. Detta kan förstås bara göras om du har ett minimalt antal simmar i ditt hushåll. Detta har flera fördelar - först, pengarna förstås. Det andra är att dina simmar sparar tid i hemmet. Betygsättningen på ditt rum sjunker såklart som en sten - men detta kan repareras genom att köpa en massa dyra prylar. Ditt hus kommer att se patetiskt ut men du vinner i alla fall.

SIMMA LUGNT

När vi ändå talar om att vinna till varje pris...

Om du inte vill använda något så brutalt som fuskkoder, så kan du alltid utnyttja egenheterna i kontrollsystemet för att försöka styra simmarna i "rätt" riktning. Om du flyttar din markör över en sim som du inte kontrollerar, så ser du att de saktar ner. Om du viftar muspekaren över den karaktär du har valt ser du att de börjar snabba sig. Detta kan utnyttjas på en del uppenbara sätt. Om du till exempel stressar desperat på morgonen, kan du driva på dina simmar genom att följa dem runt i huset med din muspekare. Om två stycken är på väg in på toaletten samtidigt kan du placera muspekaren över den som har mest brådis. Bra va?

Till sist, några utmaningar för den uttråkade Sim-mästaren. Hur vore det om du följde mina tips och testade hur många individer en sim kan bli kär i? Eller kanske testa dina arkitektkunskaper och bygga fantastiska skapelser: jag är säker på att en serie flottar ovanför en vattensamling skulle vara betydligt mer spännande en den genomsnittliga förortsvillan.

SPELGUIDE DEL 2

FINAL FANTASY VIII

Välkomna till den andra delen av vår enorma *Final Fantasy VIII*-guide. Det har varit slitigt hittills, men det blir värre. Vi lovar.

Av TIM CANT

BALAMB GARDEN
Gå mot bryggan på tredje våningen, och sedan åt sydväst mot barnhemmet. Tala med Edea, och återvänd sedan till sjukstugan.

TRABIA CANYON
Dags för en drömsekvens. Referera gärna till rutan "Drak-noja" för lite tips om hur du ska besegra den hiskeliga draken. När det är klart så ska du välja den andra av två valmöjligheter. Återvänd sedan för att slå ner draken.

BALAMB GARDEN
Gå tillbaka till barnhemmet och tala med Edea. Norr om barnhemmet finns det en ögrupp. Ignorera kontinenten med tre klippor, västerut, och koncentrera dig istället på den brutna ringen av öar. I närheten finns skeppet The White Seed - utforska det, och följ Zone upp på skeppets brygga. Leta reda på och tala med Leader, och ta dig sedan tillbaka till trädgården. Far till Fisherman's Horizon och plocka upp Rinoa från sjukstugan. Efter sammandrabbningen ska du ta dig in i bakgrunden.

ESTHAR
Gå mot sjön. När du kommer dit ska du gå upp en ruta. Spring upp på fossilens huvud, och följ stigen till klippan. Hoppa ner från den, och följ den snöiga stigen norrut. Ta vänster tills du når the Abandon, och slåss mot den. Gå sedan mot nordöst och undersök bakgrunden. Klättra in genom öppningen. Ta höger, och gå in genom dörren åt nordöst. När hissen stannar ska du gå in genom dörren.

LUNATIC PANDORA LABORATORY
Mer drömmar. Tala med soldaterna och påbörja striden. När du vunnit så ska du ta hissen till marknivån. Ta utgången till höger, och återvänd till laboratoriet. Gå till källaren och strid mot Dr Odines medhjälpare, och jaga sedan efter skurken själv. Gå till doktorns labb, och slåss mot fler medhjälpare. Ta hissen i mitten av rummet till andra våningen, och öppna dörren. Fightas mot Estharianerna, undersök kontrollpanelen till höger och ta dig sedan tillbaka ner. Gå in genom dörren i bakgrunden.

ESTHAR CITY
Hoppa in i bilen och snacka med Odine. Stick ner och ta till höger för att nå hissen som leder ut ur palatset. Lämna staden Esthar bakom dig och färdas mot Lunar Gate. Gå in i komplexet, och tala med flickan. Följ Estharianen till kapseln, och gå med på att ta den. Som Zell ska du nu återvända till staden Esthar. Gå till Odines labb, och ta hissen för att möta upp med honom. Gå ut ur Odines Laboratory, och gå två rutor till höger när du når den stora vägen. Du kommer att passera två skyltar märkta "Left Side" och "Right Side". Gå dit vägarna möts och kliv uppför trappan till vänster. Detta är stadskärnan. Presidentpalatset borde nu bli synligt i bakgrunden. Vänta på Pandoran. Du måste besegra ett gäng Galbadianer innan du kommer in i Pandoran.

Gå uppför trapporna och ta den blå 02-hissen. Följ vägen och ta till vänster när den delar sig. Fortsätt tills du når en röd 03-hiss, som ska föra dig tillbaka till lobbyn. Ta dig till vänster och borda den gröna 01-hissen. Gå norrut och ta den norra







rutten för att slutligen slungas ut från Pandoran.

LUNAR BASE

Spring bort och plocka upp Rinoa, och följ sedan Piet till Med Lab. Placera Rinoa i kammaren. Utanför labbet ska du fortsätta upp tills du når kontrollrummet. Undersök panelerna uppe till höger och tala med Piet. Välj den andra valmöjligheten för att fråga var Ellone håller hus. Gå uppför trapporna till vänster i rutan och fortsätt nedför korridoren. Tala med Ellone och gå tillbaka till labbet. Gå till kontrollrummet och läs av panelen. Följ efter Rinoa till rummet på andra våningen, där alla skåpen finns. Leta reda på Squalls astronautdräkt. Gå till luftslussen till vänster och sedan in i förgrunden efter det att slussen stängts. Återvänd till kontrollrummet och tala med alla. Ellone sist. Ta höger och leta reda på en hiss som för dig nedåt. Ta höger, och kliv in i flyktkapseln.

För att vinna minispelet måste du trycka på actionknappen för att justera ditt synfält. Rinoa ska vara i mitten av rutan. Håll henne där så vinner du när timern når noll.

RAGNAROK

Kolla panelen till vänster och stäng luftslussen, Fortsätt sedan uppåt tills du når rymdvarelserna, Ta till höger och ta trapporna ner. Döda den lila rymdisen, och ta sedan dörren till vänster. Undvik den röda rymdisen och gå ut via dörren till vänster. Döda nästa lila rymdvarelse och gå sedan tillbaka och gör slut på den röda. Gå igenom dörrarna åt söder och uppför trappan. Döda nästa röding och gå sedan tillbaka ner till den första våningen. Ta dörren upp till höger, döda den gröna rymdisen, och gå tillbaka till rummet med den första rödingen. Gå till vänster två gånger och döda ytterligare en grön varelse.

Ta till vänster och döda den gula rymdvarelsen. Gå tillbaka till där du kom in och döda den sista rymdisen. Ta dig sedan till platsen där du mötte den andra gröna rymdisen, och åk upp med hissen som den vaktade. När Rinoa har försvunnit så ska du gå tillbaka till Ragnaroks passagerardäck. Gå ⇨

DRAK-NOJA

Det finns två sätt att besegra draken i Trabia Canyon. Det första är att trycka ner attackknappen en gång för att få Laguna att svinga sitt svärd, för att omedelbart därefter inta en defensiv ställning och blockera drakens attack. När Laguna har parerat attacken ska du låta honom anfalla igen. Fortsätt så tills draken stupar.

Den andra metoden är lite mer korkad, men minst lika effektiv. Tryck helt enkelt på attackknappen så fort och så mycket du kan, och parera när draken attackerar. Enkelt!



till cockpiten och starta skeppet.

Sorceress Memorial finns på den Estharianska kontinenten, söder om Lunatic Pandora Laboratory. Spring in i komplexet, och vidare in i öppningen uppe till vänster där du ska rädda Rinoa. Stick tillbaka till Ragnarok. Styr skeppet mot barnhemmet. Följ Angelo till blomsterfältet. Gå in i barnhemmet och möt upp med Edea. Far sedan mot Esthar.

ESTHAR CITY

Gå mot presidentpalatset och följ vägen åt vänster. Tala med presidenten och flyg sedan med Ragnarok över sydöstra Esthar där du finner
170 Lunatic Pandora vid Tears's Point. Flyg in i det. Tala med den som står vid kontrollspakarna och ta hissen. Gå mot utgången. Följ efter de två mot Pandoras inre. I nästa ruta ska du gå uppåt innan du tar till vänster. Gå mot den gröna 01-hissen.

DET ÄR MECIA NU...

Ultimecias första skepnad är enkel att besegra, så använd tiden att förbereda dig inför nästa steg. Du kommer att bli attackerad av Griever. Från den stunden är Guardian Forces verkningslösa, så använd dem inte. Använd istället Meltdowns och Renzokukens när du ska besegra honom. Ultimecia kommer nu att smälta samman med Griever. Fortsätt med samma teknik, men dröj inte för länge, för då dyker två Helixes upp. Den sista bossen är True Ultimecia och dess undre hälft. När hennes undre hälft dyker upp så ska du dra Apocalypse från den så fort som möjligt. Däcka den undre hälften, och ta sedan ner resten. När hon har snackat färdigt kan du utdela den slutgiltiga stöten, och besegra henne för alltid.



Från save pointen går du vidare norrut för att slåss mot en mobile Type 8. Spara spelet när du besegrat den, och möt sedan upp med
180 Seifer. Efter striden ska du gå ut genom dörren. Ta stegen upp och spring till vänster uppför pålen. Ta till höger när du når toppen, och gå sedan in i öppningen i nästa ruta. Slåss mot Adel, och låt inte Rinoa dö.

190 COMMENCEMENT ROOM

Gå in genom dörren i bakgrunden och slåss mot Sorceress. Gå uppåt, höger, och uppåt igen. Ta dig norrut, och gå igenom portalen uppe till vänster. Leta reda på Ragnarok och flyg över Kashabald Desert. Leta reda på en portal åt nordväst. Ta dig sedan till Ultimecia's Castle.

200 ULTIMECIA'S CASTLE

Dela upp gruppen i två. Den större ska gå norrut uppför trapporna och leta reda på Sphinxaur. Slåss mot den, och gå sedan uppför trappor-

O MEGA NATT!

I Ultimecias slott kan man få tillgång till ett riktigt värstingvapen - Omega. Det är svårare att komma åt än Ultima-vapnet, så du måste utrusta dig ordentligt först. Så här går du till väga: Först ska du ta din huvudgrupp och ställa dem vid Växlingspunkten på gården, utanför kapellet. Låt den andra gruppen gå till Eastern Stairwell Hall, utanför galleriet där klockan finns. Ring i den en gång, och kliv sedan in i den intilliggande växlingspunkten. Gå med din huvudgrupp till kapellet, där du finner att Omega-vapnet väntar på dig. Det är klurigt, så har du lite Hero's Medicine så kan detta vara ett tillfälle att använda den.







na. Ignorera dörren framför dig och gå istället åt höger. Gå in genom dörren åt sydöst. Spring åt höger och nedför trapporna.

Fortsätt genom dörren in i bakgrunden förbi en grön Växlingspunkt. I galleriet ska du undersöka målningarna. Återvänd till den stora tavlan till vänster om den första dörren. Undersök den och kliv in i "Vividarium", "Interviglium" och Viator, i den ordningen. Nu borde Trauma dyka upp. Efter striden ska du gå in i bakgrunden och genom dörren. Längre upp hittar du en växlingspunkt - använd den för att växla över till din andra grupp.

Gå uppför trapporna och in genom den norra dörren. Spring ut på ljuskronan. Den kommer att rasa ner, och du hamnar i Grand Hall. Undersök luckan i golvet och kliv ner i vinkällaren. Döda Tri-Point, och gå upp igen. Gå in genom dörren i bakgrunden. Där finns en Växlingspunkt som du ska använda för att växla tillbaka till den andra gruppen. Gå igenom dörren för att nå en Floodgate. I källaren ska du gå till dörren åt vänster och ta nyckeln från skelettets hand. Döda Red Giant och återvänd sedan till växlingspunkten. Hoppa över till den andra gruppen.

Gå mot dörren i bakgrunden. Väl inne i kapellet ska du gå uppför trappan till höger. Gå ut på träbron och plocka upp föremålet. Gå tillbaka till växlingspunkten och byt grupp. Gå tillbaka till Floodgaten, och undersök kanalen till höger. Plocka upp Armoury Key. Lås upp rätt dörr och slåss mot Gargantua. Byt grupp igen.

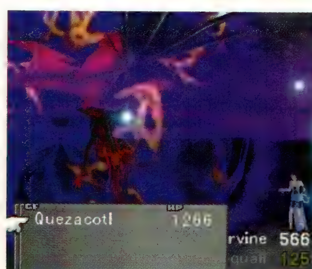
Från gården ska du nu gå tillbaka en ruta, gå vänster mot dörren, gå längs korridoren och in genom dörren vid dess slut. Gå uppför trapporna igen och ta vänster mot ytterligare en dörr, så når du Western Stairwell Hall.. Gå nedför trapporna till vänster och förbi växlingspunkten, in genom dörren. I nästa ruta ska du gå in i bakgrunden, och använda den vänstra växlingspunkten vid elevator Hall. Du börjar utanför Floodgaten och ska gå uppför trapporna till vänster, in genom den vänstra öppningen och förbi save pointen. Kliv på hissen och växla över till den andra gruppen. Du kommer nu att föras upp till andra våningen. Fortsätt åt vänster in i förrådet. Kolla runt efter en Floodgate Key, och återvänd sedan till hissen med växeln. Huvudgruppen ska nu gå hela vägen tillbaka till Floodgaten.

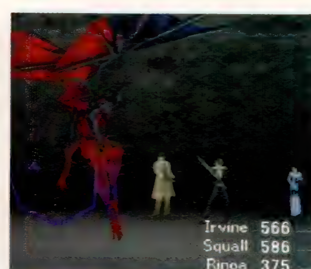
Undersök spaken intill dörren två gånger, så tömmer du ut vattnet. Gå nu ut på gården och leta reda på en Treasure Vault Key som ligger i en fontän. Gå tillbaka till Grand Hall. Kliv på växlingspunkten till höger och byt grupp. Från Elevator Hall ska du gå tillbaka till rutan med den mörka korridoren. Leta reda på en dörr till vänster, och öppna kistorna som du finner inne i valvet. Döda monstren och gå tillbaka till hallen. Gå igenom den norra dörren till den nu stabila ljuskronan och in genom dörren på andra sidan. Slåss mot Krysta, och gå sedan tillbaka till växlingspunkten i hallen. Gå in i kapellet och uppför den högra trappan. Gå över bron och in genom dörren till vänster. Ta dig uppför den slingrande vägen tills du når en stor klocka. Ställ dig på kanten mitt emot den ensamma avsatsen som klockan svänger emot. Använd actionknappen för att hoppa på klockan. Gå in genom öppningen på avsatsen så att du når klocktornets balkong. Slåss mot Tiamat, gå tillbaka in i klocktornet, hoppa på klockan, och färdas sedan vidare uppför stigen.

När stigen delar sig ska du gå söderut. Spring längs klockans visare, nedför stegen och sedan åt höger till ytterligare en stege, som du ska klättra ner på. Hämta upp alla 6 karaktärer och gå in i Ultimecia's Room när du är klar. Detta är den sista striden. Se rutan "Det är Mecia nu... " för detaljer.

När du har besegrat Ultimecias alla olika skepnader så kan du koppla av och beskåda slutsekvensen.









SPELFUSK

Tror du att du är helt ensam? Ta det lugnt, spelfusken kan du alltid lita på.

DIE HARD TRILOGY 2

Painless - God Mode
Fogging - Dimma av/på
Followme - Flytta kamera

Skytteläge:
Weapons - Alla vapen
Ammo - Autoladda av/på
Autofire - Automateld av/på
Slowmo - Fienden är långsammare
Slowrocket - Raketer är långsammare

Billäge:
Ghost - Kör genom väggar
Nitro - Obegränsad nitro
Chantastic - Kör snabbare
Snow - Snö

Actionläge:
Weapons - Alla vapen
Ammo - obegränsad ammo
Freeze - Frys fiender
Targeting - Automål av/på
Laser - Lasertarget av/på
Ghost - Gå genom väggar
Followterrain - Hoppa så högt du vill
Mrbones - Skelett
Shocked - Elektrisk
Fps - Förstaperson
Fragyuck - Mer blod
Bighead - Stora huvuden

ARMY MEN 3: TOYS IN SPACE

Tryck på bakstegstangenten och skriv sedan !throw me a frickin bone here. Därefter trycker ni på backspace igen och fullföljer genom att välja någon av följande koder:
!captain scarlet - Odödlig
!full monty - Odödlig + alla saker
!rate me - Visa frames
!roody-pooh - Obegränsat med Air Attacks
!the meek - Förlora banan
!cut to the chase - Vinn banan
!halloween - Ändra fienderna till Zombies
!stay frosty - Sarge får ett kraftfält
!henry -Du får 30 Insecticide Spray
!harsh language - Du får 20 Fly Swatters
!here's a lockpick - Obegränsad Flame Napalm
!mib - Sarge får ett Lasergevär
!this one goes to eleven - Du får 3 Napalm Strikes
!scotty - Du får 3 Spacemen-förstärkningar
!hey stifler - Obegränsat Glue
!one time - Du får 3 Baseballs
!spiny norman - Du får 3 Hammermines
!let me down - Sarges hälsa ner på 0
!pump me up - Sarge får en Steriods Boost
!time for bed - Förlora banan
!mona lisa - Du får en present
!florence - Obegränsat Medikit
!johnny ricco - Du får 3 Paratroopers
!peep show - Du får 3 Recons
!heavenly glory - Du får 3 Air Strikes
!yippee!!! - Du får ett krypskyttegevär
!disco inferno - Eld!
!disco is dead - Branden slocknar
!no one expects - Fiender
!penny - Obegränsat med M80
!hey dante - Obegränsat Aerosol
!the sun - Obegränsat Magnifying Glass
!i woke up this morning - Du får 9 Blue Disguise
!no sunblock - Du får 9 Tan Disguise
!incognito - Du får 9 Grey Disguise
!i got two words for ya... - Du får en Minesweeper
!haunt haunt haunt! - Du får 10 Explosives
!sprinkles - Du får 30 minor
!i like to keep this handy - Obegränsat med Bazooka
!patty melt - Obegränsat med eldkastare
!you want some - Obegränsat med granater

THE FIFTH ELEMENT

Skriv in någon av följande koder, och välj därefter ett nytt spel.
OLIVIER - Alla vapen
DAVID - Mycket ammo
RALPH - Valfri nivå
JEROME - Sköldar
FANETTE - Alla föremål
OEL - Alla fusk

HOMM3: SHADOW OF DEATH

För att fusken ska funka, trycker du på Tab. Skriv därefter koden och avsluta med Enter.
nwcneo - Upp en nivå
nwclotsofguns - Alla Krigsmaskiner
nwcagents - 10 Black Knights i varje tom ruta
nwctrinity - 5 Arch Angels i varje tom ruta
nwcfollowthewhiterabbit - Max tur
nwcwhatisthematrix - Hela världskartan
nwcignoranceisbliss - Göm världskartan
nwcmorpheus - Moralhöjning
nwctheconstruct - 100 000 guld och 100 av allt annat
nwcthereisnospoon - 999 Mana och alla spells
nwczion - Alla byggnader
nwcbluepill - Du förlorar
nwcredpill - Du vinner

KLINGON HONOR GUARD

Tryck Tab och sedan någon av följande koder:
allammo - All ammo
behindview 1 - Tredjeperson
behindview 0 - Förstaperson
flush - Finare texturer
fly - Flyg
ghost - Gå genom väggar
walk - fly och ghost avaktiveras
god - Odödlighet
killall - Döda valt monster
killpawns - Döda alla monster
open - Välj bana
playersonly - Ingen timer
hideactors - Göm alla monster, vapen och föremål
showactors - Visa alla monster, vapen och föremål
invisible1 - Osynlighet
invisible0 - Osynlighet avaktiveras
slomo # - Välj spelets hastighet, 1 är normal
suicide - Begå självmord

LEGO ROCK RAIDERS

Irrwarp - Välj bana
Irrve - Alla föremål
Irrmonty - Rock monsters

RAILROAD TYCOON 2

Tryck Tab och välj någon av dessa koder:
Bigfoot - Du vinner
BoBo - Du förlorar
Cattel Futures - Spelaren får 1 miljon
King of the Hill - Spelaren får 100 miljoner
AMD103 - Alla tåg byts till AMD103
Casey Jones - De andras tåg går sönder
Let me in - Öppnar alla territorium
Overtime - Fördubblar produktionen
Powerball - Ger 100 miljoner
Show me the trains - Köp vilket lok som helst
Speed Racer - Tågens hastighet fördubblas
Viagra - Antalet invånare fördubblas
CTRL-M - Du och företaget får 1 miljon

THE SIMS

Tryck CTRL + Shift + C. Skriv därefter följande koder:
water_tool - Bo på en ö
interests - Kolla dina Sims intresse
set_hour # - Ändra klockan till # (1-24)
sim_speed # - Ändra spelets hastighet till # (-1000 to +1000)
autonomy # - Ändra dina Sims tankesätt (1-100)
grow_grass # - Gräset växer # (1-150)
map_edit on/off - Redigera kartan
route_balloons on/off - Tutorial av/på
edit_char - Öppnar karaktärsskärmen
tile_info on/off - Tile info på/av
draw_all_frames on/off - Visa frames på/av

SWAT 3

Tryck Shift och tilde (~) för att få fram konsolen. Sedan kan du skriva in något av följande:
iamleet - Fixa uppdraget
swatlord - Evighetsliv för gruppen
johnwoo - Långsammare spel
biggerpockets - Evighetsammo
doubleshot - Skjut snabbare
nc17 - Mer blod
noshades - Spela nattuppdrag på dagen

WHEEL OF TIME

Ta fram konsolen och skriv:
God - God mode
Allammo - Alla vapen och ammo
Ghost - Gå igenom väggar
Fly - Flyg
walk - Fly och Ghost gäller inte

CODENAME EAGLE

Tryck Alt + S och skriv något av följande:
codenamegod - God mode
weaponmaster - Alla vapen
armorgod - 200% armor



GIFT DIG INTE FÖR PENGAR.

YAHOO!
Finans
WWW.YAHOO.SE

KORTISAR

Sluta skriv in brev som jag har tänkt
Joar

?

Jag skulle bara vilja säga att ni borde ha med mer recensioner. Ni kanske har haft många brev där det står så här men det måste ni.
Johan

Ju fler spel som släpps, desto fler recensioner blir det.

Soldier Of Fortune är varken realistiskt eller bra!
Joppe

Joppe som i "Rädda Joppe"?

Vet ni när Pokemon kommer till PC?
Benny

Nope, tyvärr inte.

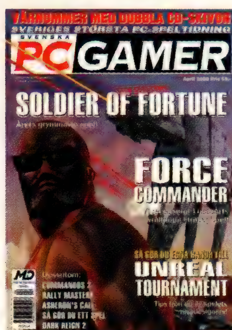
Tror ni att *Daikatana* kommer ut någon gång? Själv börjar jag tvivla på det...
Haze

Om det verkligen kommer ut är det nog bäst att det är riktigt bra. Det är många som har dömt ut det på förhand.

Får jag komma och sommarjobba hos er?
Benny

Nej, den ende sommarjobbare vi kan ta emot är lill-Hjalmarson.

Jag skulle bli mycket glad om ni tog med denna bild.
Mr Slam ⇨



OCENSURERAT

Oj, oj, oj, vad många mail det kom den senaste månaden. Här har vi valt att plocka ut delar ur den digra skörden. Ni som har åsikter om något kan skicka mail till **red@pcgamer.net**

TJA PCG

Det här kan bli långt, men det finns saker att säga.
1. Om ni inte har fattat de än måste ni vara grymt sega! Upprörd "mamma" var en kille som ville driva med er, hoppas ni fattar det, ni måste se upp för
såna lymlar :-)
2. Varför kallar ni erat brevharem för Ocensurerat?? Om jag inte minns fel (Bill Gates förbjude) så lekte ni väldigt mycket med att såga folks brev för ett antal nummer sedan. Eller hur?????? Speciellt en viss kille (vete f-n vad han hette, men i alla fall...)
3. Sen kan jag inte begripa vad det är för överdådigt med omslaget (förlåt så mycket, men det är faktiskt lite sant!) visst är det snyggt men det är inte överdådigt!
4. Apropå det här med spelsidor, man måste ha i åtanke att ni kan trots allt ge ut annorlunda information än vad de kan, spel-siterna "tar" ofta information från tidningar som er. Ni kan ge folk intervjuer med tuffa programmerare och dylikt.
5. Slutligen vill jag bara påpeka att er tidning trots allt är bäst i branschen och inga andra är nära er, nu när jag avslöjat så mycket för er vill jag bara veta hur mycket ni tjänar på ett ungefär per månad, (kom igen, så illa kan det väl ändå inte vara???).

PS: Börjar inte ni tröttna på *South Park*-trenden nu??? Visserligen är det roligt, men herrebillgates, *South Park* har ju inte en suck mot serier som Simpsons.

PS2: Jag ger min djupaste bugning till Bennet som med tillsynes starkt mod utkämpar en omöjlig kamp mot oerhörda maktblock som feta tågkonduktörer, gammaldags videos och syndikaliserade(?) *SoF*-kolingar som verkligen vågar hota er och snacka skit, såna killar kan ju faktiskt tro de är "*Duke Nukem*" eller nåt, (jösses vilken tönt!)...

Koolingen från förorten
(Ey, ey, fett cutt lean, keffo, ey!)

Nej, "mamman" var inte någon kille som ville driva med oss. Vi har även fått telefonsamtal från kvinnan i fråga. Det kan i och för sig ha varit Bosse Parnevik som ville driva med oss, men vi är ganska säkra på att det var en kvinna. Vi vill inte berätta hur mycket vi tjänar, men vi kan väl avslöja att vi varken vill eller har råd att byta jobb... Jocke får numera flyga, eftersom SJ inte längre släpper ombord honom på sina tåg.

HV71 SUGER!

Till att börja med vill jag påpeka att det på ämnesraden endast sattes dit för att få det här mäjlet uppmärksammat. Men ändå, de kom ju inte till slutspel, så det måste ligga någonting i det.

Nu till det väsentliga.
Om inte ni publicerar demot av Force Commander på eran fet-feta cd i kommande nummer så lovar jag att jag ska lägga ut en bild av mig på internet, naken, sur och ätandes en PC Gamer. Och sedan ska jag be Tv4 sända adressen till sidan, varvid Bill Gates ser den, då han blir jätteledsen och slår sönder hela Microsoft, och då är det fritt fram för alla aliens som velat överta jorden, men varit rädda för att deras datorer skulle bli smittade av samma kraschförmåga som Windows, och vips så skulle vi vara tvungna att emigrera till Mars, men där sitter tyvärr en massa Marsianer och spelar kort, och eftersom vi inte förstår deras spelsystem, så blir vi landsförvisade, och får flytta vidare till Pluto, men där är redan alla nördar med överklockade datorer, eftersom de inte har råd med nya fläktar, så då måste vi flytta till Merkuris, men då fattar all smuts vi har under naglarna eld, och vi råkar antända planeten, och vi får fly snabbt som attan till ett annat solsystem, eftersom Marsianerna redan satt upp "wanted"-postrar över hela vårt solsystem, så vi drar till Lilla björn (kanske inte är ett solsystem, men vad vet jag?), men då slår alla små björnar oss med knölpåkar i huvudet, så då måste vi fly till det mörka univerumet (om vi inte redan är där, för då måste vi fly till det ljusa), och så får vi arbeta som vakter på Cluster, men då kommer Lexx och spränger planeten i luften, och vi måste överta farkosten och mjöla ner hela det mörka univerumet för att inte bli antastade av några överblivna insekter, och eftersom hela universumet är förstört då, så finns det inget att bygga datorer av, så vi får flytta tillbaka till de ljusa universumet, och försöka komma in till Darth Vader och be om uppehållstillstånd, men han är då i full gång med att utplåna Alderaan, så när vi ropar "Ave, Lorden med forden" så snubblar han på ett bananskal som en av vakterna råkat tappa, och då tappar han sin hjälm, och Leia ser att det är hennes farsa, och hon blir jättearg och kräver sin veckopeng för tjugo år tillbaka, men då smäller Vader till Leia, och Vader åker in för misshandel, och dödsstjärnan övertas av några Wookies som inte hade annat för sig, och då råkar de spränga sig själva, inklusive Leias glassmaskin, och då blir hon ännu argare, och stryper Chewbacca, som stryper Leia tillbaka, och då blir Luke jätteledsen, för han var ju kär i Leia, men då trillar hennes körkort ut ur innerfickan, och Luke ser att det är hans syster, så då gjorde det inte så mycket att hon dog, och så snubblar Luke på bananskalet och råkar trycka på "off"knappen till bandspelaren, och filmen stängs av och då måste ju alla som var med på filmen dö, inklusive oss, och då återstår det bara för oss att bli skådespelare i någon dum såpaserie i Helvetet tillsammans med en massa advokater och massmördare, och då kommer Gud ner till oss, och frågar om vi vill komma och dricka saft och äta bullar, men det vill inte vi, för då blir man smutsig om tänderna, och i helvetet har ingen hört talats om tandborstar, så då dödar Gud oss. Det vore väl inte så jättekul. Allt detta kan förhindras om ni publicerar demot av *Force Commander*.

Vral

Räknas inte kvartsfinalerna till slutspelet? Force Commander-*demo ligger på den här månadens CD-skiva. En kort fråga bara: Interpunktion, känns det ordet igen? I övrigt vill vi berömma dig för din fantasi.*

TJENA PC GAMER.

Ni vet väl själva att ni rockar fett så jag skiter i rövslickeriet. Jag har tänkt på det där om CD-bränningen. Man bränner ju spel för att man inte har råd (Man har inte så mycket fickpengar)och då när man bränner kan ju inte spelbolagen sänka priserna

eftersom de förlorar så mycket på olagliga kopior. Så då går det bara runt så hela tiden. Föresten så suger Q3 HÅRT. Jävla skitspel. Det är skitlätt att klara (har klarat det på hardcore och nästan på nightmare). Man behöver ingen strategi. Det är ett STVSTMLTHADIDSISISISI spel. Alltså Spring Till Vapnet Skjut Träffa Med Lite Tur Hoppas Att Du Inte Dör och Skjut Igen Skjut Igen Skjut Igen Skjut Igen-spel för er som inte förstod vad förkortningen betydde. Det finns ingen story så man vet inte varför man slåss. Nä, tacka vet jag CS till Half-Life. Och till alla Moraltanter: Gå i fängelse. Gå direkt i fängelse utan att passera gå. Jag menar det våld som vi ser i datorerna påverkar bara psykiskt sjuka. Vi som är vanliga tar ut våra aggressioner på spelen. Det är väl bättre att vi kör våldsamma spel än att vi drar omkring på stan och är våldsamma. Kolla in bilden som jag skickade med föresten och min sida på: http://www.halflife.net/return/. Det är en cool Half-life-novell.

Patrik

PS. Om ni mot förmodan inte publicerar detta är det bäst att ni kommer under era stolar i fortsättningen, Jag kom nämligen över ett parti Irakiska sittminor (de exploderar när man sätter sig på dem) för tio dar sedan. BWAHAHAHAHA!DS.



Vi förstår vad du menar med CD-bränningen. Om du är så grym på Q3 förutsätter vi att du var med i Nordiska Mästerskapen. Vi har inga stolar på redaktionen, vi sitter i skräddarställning på golvet och håller varandra i handen. Vi känner direkt om du försöker placera ut sittminor.

WRESTLING!!!!!!!!

Hej PC Gamer. Tack för en jättebra tidning bla bla bla...Varför finns det inga jävla wrestlingspel till PC. Det borde finnas ett. Eller två. ELLER NÅGRA MILJONER!!!!!! Sen undrar jag om ni kunde lägga med ett skin till *The Sims* på Sting, Hulk Hogan eller både och på CD:n, för det vore jättesnällt. OM NI INTE TAR MED DET HÄR KOMMER DET SNART INTE FINNAS NÅGON PC GAMER- REDAKTION ATT SKRIVA TILL!!!!!!!!!

Nordenhake

Det finns gott om wrestlingspel på andra format (WWF Smackdown, WWF WM 2000, WWF Attitude och WWF Warzone), men på PC är det klent. Allra coolast vore det med ett WWF Frank Andersson Smackdown, eller något liknande. Nu kommer vi säkert få en massa mail som säger att Frankie Boy inte "tävlade" för WWF, men det tar vi inte så hårt på.

TJENA

Jag vet att ni kanske har mycket att stå i och så men jag måste bara få fråga en sak. Jag var så FRUKTANSVÄRT sugen på testa *Soldier of Fortune* och när jag gick in i kiosken på Nässjö tågstation såg jag den amerikanska utgåvan av PC Gamer. Gissa vad de hade på demoskivan...just det, *SoF*. Jag hamnade givetvis i extas, köpte tidningen och gick lyckligt hem med den under armen. När jag sedan kommer hem och precis ska föra in CD-skivan...vad händer då? Strömmen går. I det här läget går jag omkring med fruktansvärd panik. Naglarna blev ca 0.5 cm kortare efter den otroligt långdragna halvtimman. Min vanliga otur tänkte jag, men när strömmen kom tillbaka gav jag till ett riktigt glädjetjut. Äntligen...startar spelet. Jag springer ner för den första trappan...fattar Glocken i bägge händerna och skjuter tre välriktade skott. Ett i vänster axel, ett i höger axel och ett emellan ögonen. Nu undrar jag...var FAN är blodet och all gegga? Jag blev så arg att min mus skramlar och hänger sig nu, mer än någonsin. Jag står fanimej inte ut med sån skit. Inte nog med att den jävla tidningen var så dyr, 139 :-, det var en non-violence demo på *SoF*. Jag tycker ni ska översätta det här brevet och skicka det över Atlanten som en varning, sånt som vi ÄKTA gamers inte står ut med. OTYDLIGHET. De kunde väl åtminstone skrivit att det var en "barnversion" av höjdarspelet. JA, ja nu kommer vi till frågan. Kan inte ni eller någon på redaktionen skriva hur man aktiverar det igen. Ni vet...ändra i filerna. Jag vore ytterst tacksam. Kom inte och säg att ni ska ha "barnversionen" på nästa CD Gamer. Budskapen i spelen är väl för fan de samma med eller utan blod. Det handlar ju trots allt om att döda. Varför kan det då inte vara så realistiskt som möjligt? Ja, man undrar ju...

Alexander

I det förra numret hade vi med non-violence-versionen, eftersom det var den enda som fick läggas med på svenska speltidningars CD-skivor. Vi kan tänka oss att samma sak gäller amerikanska tidningar, med tanke på vad som har hänt där på sistone. På det här numrets CD-skiva ligger en patch som låser upp vissa effekter i spelet.

TOMTENISSAR OCH PÅSKHÄXOR

Tar ni inte med detta brevet vet jag inte vad jag gör, antagligen köper jag inte nästa nummer. Varför recenserar ni inte mer online-spel och "mods" till *HL* tex. Jag kräver att ni recenserar *CounterStrike* till *Half* Life nu när beta 6 har släppts. Varför? Jo, för att det är den största FPS online just nu, tom större än Kväk 3 och Onormal Turnering. Kan ni inte ha *CounterStrike* SM samtidigt som *Q3*



SM? Clan 9 har också börjat med CS och DOOMer har redan fått pisk av mig (se bifogad bild, kanske ni ska censurera den innan ni tar med den i tidningen)

Mvh Mace

Du kan lugnt köpa nästa nummer av blaskan. Det är inte riktigt läge att recensera något som heter Beta 6. Om det kommer något som heter Final Release eller något liknande ska vi överväga det. Givetvis censurerar vi inte din bild, vi har sett klart värre saker än det här.

JOB OPPORTUNITIES ENLIST NOW!

KORTISAR



Slam, dunk, score.

Jag vill bara säga att era omslag bara blir bättre och bättre!

Pelle

Ronny hälsar och tackar

Har ni hört något mer om något Elitseriespel?

Cool Breeze

Nej, det lär nog inte komma något sådant. Marknaden är nog helt enkelt inte tillräckligt stor.

Kan man köpa aktier i PC Gamer. Det är ju inne med IT!

Hoppahule

Nej, det går inte, men visst vore det kul?

Kan inte ni köra med dubbla CD-skivor i varje nummer?

Da Gamer

Vi ska försöka få våra chefer att gå med på det.

Bli en vinnare du också

- PRENUMERERA!

13 nummer inkl CD

ENDAST 461[50]



Nr. 5-00



SVENSKA PC GAMER

Svarspost
350 237 708
358 01 Växjö

☑ Ja Tack, jag best ller min hel rsprenumeration p PC Gamer (13 nr inkl CD) f r endast 461:50 kr. Jag sparar 260 kr mot ordinarie l snr.pris.

Namn: ______________________________

Adress: ______________________________

Postadress: ______________________________

Tel: ______________________________

Namnteckning: (målsman om du är under 18 år)

____

Om du går in på yesitworks.com så är det inte säkert att du kommer in.

yesitworks.com

NUMMER 30 – JUNI 1999
Braveheart - slåss för din frihet. Team Fortress 2, MDK 2, Starsiege Tribes, Theme Park 2, Lands Of Lore III, Requiem: Avenging Angel, Guider till X-Wing Alliance och Rollercoaster Tycoon. Tiberian Sun-poster medföljer!

NUMMER 31 – JULI 1999
Outcast - Årets actionäventyr, Hidden & Dangerous, Episode 1 The Phantom Menace, Mechwarrior 3, guide till X-Wing Alliance, Imperialism II, rapport från E3-mässan, Quake III Arena, Planescape Torment och dubbla CD-skivor.

NUMMER 32 – AUGUSTI 1999
Dungeon Keeper 2 - stor recension för hårdkokta! Vi testar dessutom Kingpin: Life Of Crime, Need For Speed: Road Challenge, Discworld Noir, Ultima Online: The Second Age. Guider till Star Wars: The Phantom Menace och BG: TOTSC.

NUMMER 33 – SEPTEMBER 1999
Exklusiva recensioner: uppföljaren till Command & Conquer: Tiberian Sun och Driver. Vi kollar även in GTA 2, SWAT 3, Descent 3, Jagged Alliance 2, Battlezone 2, Civilization II: Test Of Time, Total Annihilation: Kingdoms.

NUMMER 34 – OKTOBER 1999
Vi recenserar Unreal Tournament och NHL 2000, dessutom feta förhandstittar på GTA 2 och Tomb Raider: The Last Revelation. Guider till: Dungeon Keeper 2, TA: Kingdoms och Kingpin. Demos på Driver, Rogue Spear och andra heta spel.

NUMMER 35 – NOVEMBER 1999
Extra tjockt nummer med två CD-skivor. Exklusiv recension: Freespace 2, dessutom: stor artikel om Age Of Empires II: The Age Of Kings, Warcraft III, Final Fantasy VIII. Demos: Unreal Tournament, Delta Force 2 m.m.

NUMMER 36 – DECEMBER 1999
Julnummer med dubbla CD-skivor. Förhandstitt på Duke Nukem Forever, SWAT 3 och Rogue Spear i jämförande test. Recensioner på GTA 2, AOE II: The Age Of Kings, Indiana Jones And The Infernal Machine, Pharaoh m. m.

NUMMER 37 – JANUARI 2000
Vinternummer med dubbla CD-skivor. Stor recension av Quake III Arena, vi tittar närmare på Halo, Soldier Of Fortune, Diablo II och MDK 2. Vi recenserar Delta Force 2, HL: Opposing Force, Tomb Raider IV m m

NUMMER 38 – FEBRUARI 2000
Vi recenserar Final Fantasy VIII, Planescape: Torment, Messiah, Ultima IX: Ascension och Age Of Wonders. Dessutom en artikel om våldsamma spel. På CD-skivan bl a: Command & Conquer: Tiberian Sun, Thief II: The Metal Age och Test Drive 6.

NUMMER 39 – MARS 2000
Stor artikel om spelåret 2000. Stor guide till Quake III Arena. Vi recenserar Battlezone II, The Sims, Slave Zero och Atlantis 2. På CD:n demo från strategispelet Shogun: Total War, Nox och 240Mb tillbehör till de bästa actionspelen.

39 kr/st. Köp tre eller fler och betala futtiga 30 kr/st.

Fyll i nedan, klipp ut och posta det idag, för säkerhets skull. Frakt- och expeditionsavgift: 40:-. Betalningsvillkor: 20 dagar netto. Det går även att beställa tidningar via telefon: 0470-70 31 00 eller web: www.medstroms.se/kundtjanst/kop.html

Nummer	Antal	Pris
30-99 Braveheart - Slåss för din frihet!		
31-99 Outcast - Årets actionäventyr!		
32-99 Dungeon Keeper 2 - Stor recension för hårdkokta!		
33-99 Exklusiva recensioner: Tiberian Sun och Driver!		
34-99 Recensioner på Unreal Tournament och NHL 2000!		
35-99 Extra tjockt nummer med två CD-skivor!		
36-99 Julnummer med dubbla CD-skivor!		
37-00 Stor recension av Quake III Arena!		
38-00 Vi recenserar Final Fantasy VIII!		
39-00 Stor artikel om spelåret 2000!		

Frakt tillkommer

Summa: ______

Lägg det på posten eller i faxen (0470-70 31 50) idag. Imorgon kan det vara för sent...

Leveransadress:

Namn/ev företag

Adress

Postnr Ort

Telefon

Underskrift. (Målsmans underskrift om du är under 18 år.)

Fakturaadress (om annan än vidstående):

Namn/ev företag

Adress

Postnr Ort

Telefon

Underskrift. (Målsmans underskrift om du är under 18 år.)

Frankeras ej
Svenska PC GAMER
betalar portot

Svenska PC GAMER

Svarspost
350 237 709
358 01 Växjö

NÄSTA MÅNAD!

E3
Vi berättar mer om årets största mässa!

TEAM FORTRESS 2
Stor artikel om det efterlängtade spelet!

SHOGUN: TOTAL WAR
Exklusiv multiplayer-demo på CD Gamer!

PLUS!

Som vanligt är tidningen fullspäckad med nyheter, artiklar, recensioner och guider. Dessutom läsarnas egna insändare och bilder.

NR 42 FINNS I DIN BUTIK
6:E JUNI.
MISSA INTE DET!

Notera: Innehållet kan ändras.

POSTTIDNING B
Avs: Medströms Dataförlag AB
Box 425, 351 06 Växjö

